

12/96 Das brandaktuelle Magazin
DM 7,50
sfr 7,50 • öS 60 ISSN 0947-8388
H 11877 E
mit CD-ROM
PC Spiel
Magazin: Jede Menge News, Tests, Reports und Previews
Demos: Nascar 2, Ace Ventura, C&C: Alarmstufe Rot, Deadly Tide, Diabolo, G-Nome, Harpoon '97, Hyperblade, Orion Burger (dt.)
Shareware: Gazillionaire Deluxe, Crazy Gravity, Golph 3, Inner Worlds, Rats, Ringjongg
Tips und: Lösungen Z, Die Affaire Morlov, Alien Incident, F1 Grand Prix 2, Gene Machine, Nascar Racing
... und vieles, vieles mehr
CD-Inhalt
Spitze! 45 nagelneue Games im Test
TRONIC Media World
http://www.tronic.de
Der neue Strategiehit ist fertig!
Command & Conquer 2:
Alarmstufe Rot
NEU
PC Spiel präsentiert
DER FLUCH DES CHALUUL
Adventure im Internet
Lachat ke aus dem All
Or urger
Ateml annung unter Wasser
SCHLEICHFAHRT
Leserwahl
Super Weihnachtspakete zu gewinnen
Spiel des Jahres 96

Redaktions-Charts 12/96



1 C & C: Alarmstufe Rot

Lang erwartet und jetzt endlich da! Der Nachfolger zu Command & Conquer besticht durch seine detaillierte Grafik und seinen exzellenten Missionsaufbau. Eine Fortsetzung, die man einfach gespielt haben muß.

Seite 56

2 Orion Burger



Selten haben wir so gelacht wie bei Orion Burger. Die abgefahrene Story um eine außerirdische Fast-food-Kette, verpackt in eine kunterbunten Comicgrafik, läßt jedem Adventure-Fan das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Seite 79

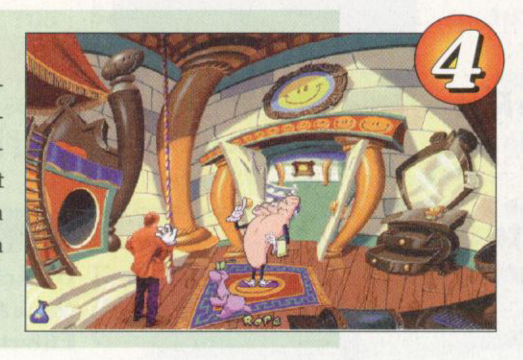


3 Schleichfahrt

Ein schauderhaftes Szenario der Zukunft beschert uns Schleichfahrt aus dem Hause Blue Byte. Kein Zuckerschlecken, da die Menschheit das Bekriegen immer noch nicht verlernt hat. Das komplexe Game hat es wahrlich in sich: An der satten Action werden vor allem Wing-Commander-Fans ihre helle Freude haben.

Seite 54

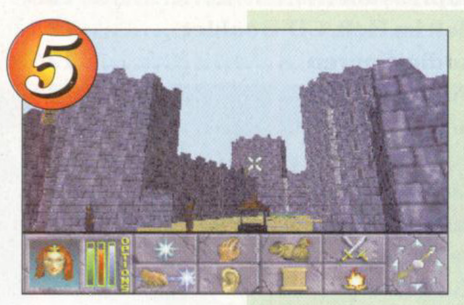
4 Toonstruck



Virgin hat mit Toonstruck ein geniales Zusammenspiel von Zeichentrickanimationen und Sound geschaffen. Das Adventure ist nicht nur unheimlich komplex, sondern produziert durch seinen frischen Witz auch manchen Lacher.

Seite 132

5 The Elder Scrolls 2: Daggerfall



Endlich mal wieder ein richtig komplexes Rollenspiel mit ausgefeiltem Gameplay. Schöne Grafik und eine dichte Atmosphäre versprechen großartige Abenteuer für lange Winterabende.

Seite 100



Personal Best



Sandra

1. Toonstruck
2. Creatures
3. Orion Burger
4. Schleichfahrt
5. Deadly Tide



Stefan

1. C&C: Alarmstufe Rot
2. Deadlock
3. Schleichfahrt
4. Daggerfall
5. Gazillionaire Deluxe



Arndt

1. C&C: Alarmstufe Rot
2. Orion Burger
3. Schleichfahrt
4. Toonstruck
5. Deadly Tide



Marcus

1. C&C: Alarmstufe Rot
2. Schleichfahrt
3. Orion Burger
4. Toonstruck
5. Madden NFL 97



Manfred

1. Orion Burger
2. Die fünfte Dimension
3. Schleichfahrt
4. C&C: Alarmstufe Rot
5. Toonstruck



Tom

1. Game Factory
2. Schleichfahrt
3. C&C: Alarmstufe Rot
4. Toonstruck
5. Orion Burger



Thomas

1. Daggerfall
2. Orion Burger
3. Toonstruck
4. Shattered Steel
5. Schleichfahrt

Inhalt

Spotlight

Report

Thema

Lupe

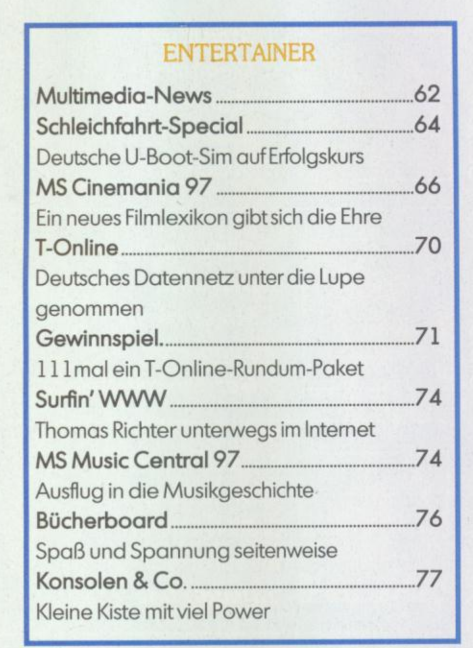
Werkstatt

Rubriken

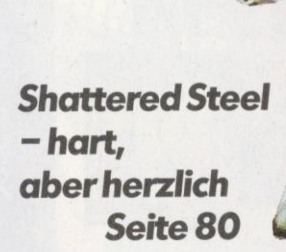


Schleichfahrt – Unterwasser-Abenteuer par excellence

Seite 54

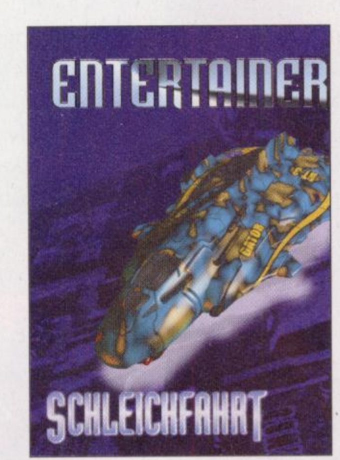


ENTERTAINER



Shattered Steel – hart, aber herzlich

Seite 80

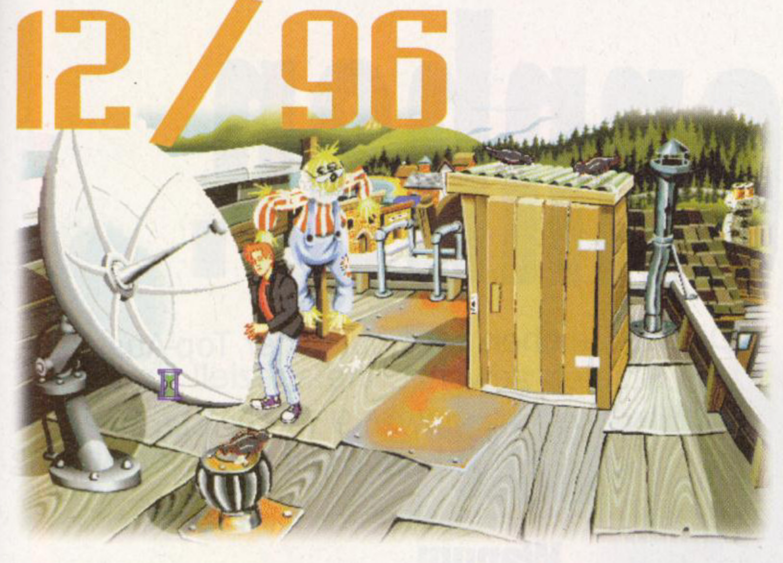


Command&Conquer: Alarmstufe Rot – langersehnter Nachfolger mit gewaltigem Potential

Seite 56



12/96



Orion Burger – sattes Adventure für leere Spielermägen

Seite 79

Spielfeld



Toonstruck – an diesen Comic-Stars kommt keiner vorbei

Seite 132

Vorfreude

Spätestens dann, wenn in den Supermärkten die Spitzkuchen und Dominosteine ganze Regalreihen erobern, machen auch wir in der Spieleredaktion schon mal Platz für das Weihnachtssortiment. Und das kommt Jahr für Jahr ein wenig früher und ein schönes Stück reichhaltiger.

Diesmal zählte der Oktober erst wenige Tage, da war der Paketbote bei uns Dauergast. Alles in allem türmten sich bald über 40 nagelneue Games auf unseren Schreibtischen, und noch vor Redaktionsschluß wurden es schließlich mehr, als wir überhaupt rechtzeitig bewältigen konnten. So müssen wir Euch schweren Herzens bis zum nächsten Heft auf die ausführlichen Tests von wahrscheinlichen Knüllern wie dem *Bundesliga Manager '97*, von *NHL '97*, *Privateer 2: The Darkening* oder *Tomb Raider* warten



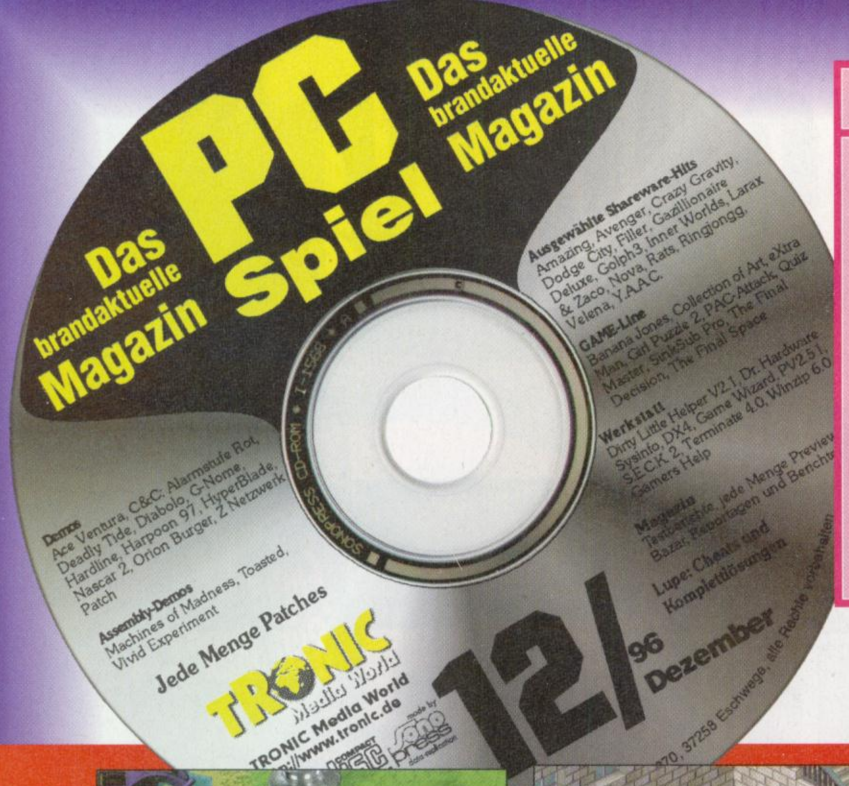
lassen. Aber keine Sorge, die PC Spiel 1/97 erscheint bereits am 11. Dezember, und bis dahin können wir Euch schon reichhaltig mit Empfehlungen für den Weihnachtseinkauf entschädigen.

So dicht war das Feld der ausgezeichneten Games in diesem Monat, daß wir bei der Kür unserer Favoriten in den Redaktions-Charts wieder einmal ordentlich Schwierigkeiten bekamen. Keiner in der Redaktion, der nicht auch noch ein paar andere Games für absolut hitverdächtig gehalten hätte – was sich deutlich in unseren Wertungen spiegelt. Es landen sogar ein paar Games abgeschlagen im Feld, die in ruhigeren Monaten das Zeug zum Spiel des Monats gehabt hätten! Hartes Schicksal – aber nicht für uns: Wir können uns auf einen kurzweiligen Spielewinter freuen, der für jeden Geschmack etwas bietet.

Und ehe ich's vergesse: Wer schon einen Internet-Zugang hat, sollte sich unbedingt mal unser erstes Web-Adventure anschauen. Neben dem reinen Spielspaß winken auch noch ein paar wertvolle Preise für die Lösung. Die Adresse lautet: **http://www.tronic.de/carter/**. Wir hoffen, daß auch Ihr dabei seid, wenn das Geheimnis um den **Fluch des Chaluul** aufgedeckt wird.

Stefan

Stefan und die PC-Spiel-Redaktion



CD

GAME-Line

Ihr habt ein eigenes Spiel programmiert und möchtet es gerne unter die Leute bringen? Wir haben die Lösung! Schickt uns einfach Eure Kreationen, und wir werden die besten auf unserer Heft-CD verewigen. Mehr dazu auf Seite 127.

- Banana Jones
- Collection of Art V2.0
- eXtra Man
- Girl Puzzle 2
- PAC-Attack
- Quiz Master
- SinkSub Pro
- The Final Decision
- The Final Space

Werkstatt

Packer, Bildbetrachter, Cheat-Utilities und Terminal-Programme: allesamt vereint auf unserer Heft-CD! Was wollt Ihr mehr?

- **Dirty Little Helper November 96**
- Dr. Hardware Sysinfo V2.64
- DX4
- Game Wizard
- Gamers Help
- PV 2.51
- S.E.C.K. 2
- Terminate V4.0
- Winzip V6.0

Reviews/Previews

Nichts, aber auch rein gar nichts wollen wir Euch vorenthalten! Wegen der momentanen Spieleflut mußten wir ganze **9 Reviews** und **15 Previews** auf die CD brennen. Ein Blick in unser CD-Mag lohnt sich also allemal!

Reviews

- Aro und Elmi – Ein Jump'n'Run drückt auf die Tube
- Caveland – Zwergenaufstand und Städtebau
- Fasttrack Racing – Drei Vollversionen auf einer CD
- Gazillionaire Deluxe – Handel und Wandel im Weltall
- Gene Wars – Viel Strategie um die Besiedlung von Planeten
- PC MauMau – Ein Kartenspiel auch für die Kleinsten
- Star Quest I – Ballerspiel zwischen Gut und Böse
- Synnergist – Auf der Suche nach dem blauen Staub
- Wukung, der Affengott – Eine mythische Reise ins ferne Asien

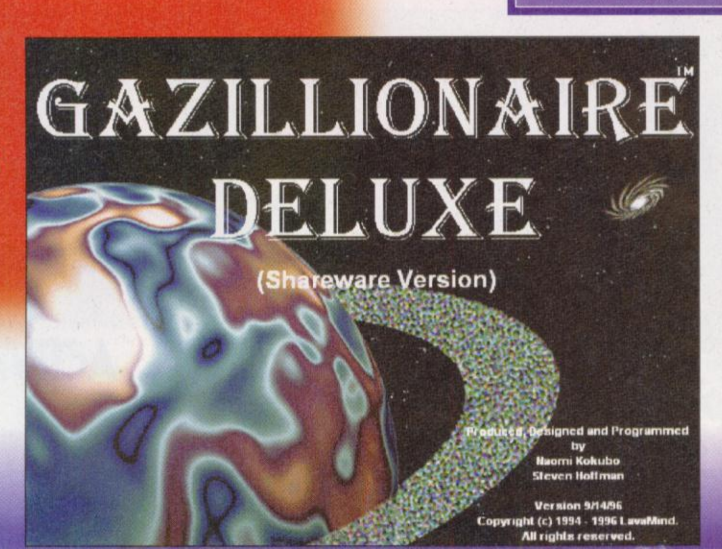
Previews

- Battlecruiser
- Dark Earth
- Flesh
- Harpoon '97
- Little Big Adventure 2
- MS Flugsimulator 6.0
- Ravage D.C.X.
- Street Racer
- Bot Soccer
- FIFA 97
- Fragile Allegiance
- Hyperblade
- Microsoft Golf 3.0
- NBA Full Court Press
- Realms of the Haunting

Shareware

Wie immer haben wir die interessantesten Sharewaretitel für Euch auf unsere CD gebrannt! Ein bunter Genre-Mix querbeet durch die Softwareszene kam dabei heraus:

- Amazing V5.11
- Avenger
- Crazy Gravity V1.0
- Dodge City
- Filler
- **Gazillionaire Deluxe**
- Golph 3
- Inner Worlds
- Larax & Zaco
- Nova
- Rats
- Ringjongg V2.0
- Velena
- Y.A.A.C.



Gazillionaire Deluxe: Strategie und Handel im Weltall

-Inhalt



Patches/Updates

AH64-D Longbow V1.08
Battle Race V1.01
Capitalism V1.1
Command & Conquer V1.22
Descent II V1.1
Fighter Duel V1.1.00
Fighter Duel Netzwerk
Grand Prix Manager V1.01
Grand Prix Manager V1.02
Kali95
ran II V2.0
Z Netzwerk Patch

Bonus

Assembly-'96-Demos

Wir präsentieren Euch drei Top-Demos von Europas größter Szene-Party!
Machines of Madness
Toasted
Vivid Experiment

Reportagen

Wenn Ihr wissen wollt, was Sache ist, dann lest in unserem CD-Magazin die Reportagen über die Software-Hexenküchen der Spieleentwickler:
Shiny Entertainment – David Perry über Spielentwicklung und den 3D-Shooter MDK
Interplay – Brian Fargo äußert sich über Konsolen, Windows 95 und künftige Projekte
Accolade – Der Chefentwickler des neuen Jack Nicklaus Golf im Gespräch
Haiku Studios – Die französische Softwareschmiede bringt Down in the Dumps und weitere Neuheiten

Secret Service

Probleme sind dazu da, gelöst zu werden! Auf unserer Heft-CD findet Ihr allerlei Wissenswertes, Tips, Tricks, Cheats und Komplettlösungen vom Feinsten:
Alien Incident – Komplettlösung
C&C – Komplettlösung (Teil 3)
C&C – Strategietips
Die Affäre Morlov – Komplettlösung
F1 GP2 – Wettbewerb
Gene Machine – Komplettlösung
Helpline – Leser helfen Lesern
Levels zu Civ2, Top Gun, Sim City 2000
Nascar – DTM-Patch
Tom Long – Komplettlösung
Z - Strategietips

Feedback & News

- Vanillebomber und anarchistische Wollknäuel gibt es nicht? Dann laßt Euch von Marcus eines Besseren belehren! Im Feedback des CD-Magazins steht er Euch zu jedem Thema zur Verfügung.
- Zusätzliche, knackige Neuigkeiten aus der Spieleszene findet Ihr im CD-Magazin.

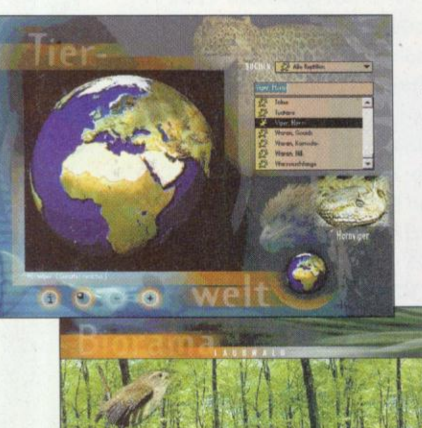


Z: Kriegsführung leicht gemacht!

Demos

Ihr wollt Demos? Ihr bekommt sie!
Satte **486 MB** schlummern für Euch auf unserer Heft-CD. Testet doch einfach mal folgende aktuelle Games:
Ace Ventura
C&C: Alarmstufe Rot
Deadly Tide
Diabolo
G-Nome
Hardline
Harpoon 97
HyperBlade
Nascar 2
Orion Burger





Wide World of Animals

ABC World Reference, bekannt für den preisgekrönten 3D-Atlas, brachte kürzlich ein Nachschlagewerk auf den Markt, das es in sich hat: **Wide World of Animals** bietet einen umfangreichen und wunderschön gestalteten Einblick in das Reich der Tiere. Beinahe alle Tiere dieser Welt werden ausführlich beschrieben, zudem gibt's eine Menge Bildmaterial und sogar einige gesampelte Tierlaute. Zahlreiche Videos klären den Anwender beispielsweise über Nestbau, Evolution von Pferden und Elefanten, Nahrungssuche oder die Aufzucht von Jungtieren auf. Wer meint, genug über unsere Tierwelt in Erfahrung gebracht zu haben, der kann sich zusammen mit maximal zwei anderen Spielern an dem Wissensspiel Stampede! versuchen. Die Fragen sind hierbei aber im allgemeinen leicht zu beantworten. Wide World of Animals ist zur Zeit für ca. 90 DM zu haben und sollte zumindest von Biologie-Lehrern mal ins Auge gefaßt werden.





Dr. Hardware 3.0 Sysinfo

Wer seinen Rechner richtig im Griff haben möchte, sollte nicht auf das Systemanalyseprogramm **Dr. Hardware Sysinfo** verzichten. Es gibt zuverlässig Auskunft über CPU, BIOS, Laufwerke Grafikkarte und Betriebssystem. Die neueste Version bietet Details zu Inter-PCI-Chipsätzen, grafische Benchmark-Tests, Angaben zu Plug&Play-Adaptern und vieles mehr. Die Vollversion des bewährten Systemanalyse-Tools ist jetzt bei **CDV** auf CD erhältlich.

Eine Sharewareversion dieses Systemanalyseprogramms befindet sich auf unserer Heft-CD.

(Bezug: CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, Preis: ca. 30 DM)

Merkur Fun Station

In deutschen Spielhallen und Gaststätten scheint demnächst wieder die Sonne! Die namhafte Firma **Gauselmann** stellte jüngst ihr neuestes Produkt aus dem Hause Merkur vor: ein kompaktes **Münzspielgerät** mit dem Namen **Fun Station**. Gleich zwei verschiedene Kartenspiele finden auf der Platine unter dem TFT-Display mit aktiver LCD-Matrix Platz. Während sich die einen auf eine Runde Skat freuen dürfen, können sich (laut Hersteller) vor allem die weiblichen Spieler an Solitär austoben.



Kleine Maus ganz groß

Microsofts neue Maus dreht am Rad! Mit der neuen **IntelliMouse** bringt der Megakonzern etwas Neuartiges auf den Markt. Mit ihr kann man direkt zoomen und scrollen. Neben den Standardfunktionen ist der Nager mit einem kleinen Rädchen ausgerüstet, mit dem das Navigieren in Programmen erleichtert wird. Das bedeutet nicht nur Spielerei, sondern auch einfacheres und schnelleres Bedienen von Office 97, dem Internet Explorer 3.0 und dem Windows 95 Explorer. Somit erübrigen sich Scrolleisten an den Rändern der Programme. Zusätzlich kann der Anwender durch AutoScroll selbst die Geschwindigkeit bestimmen. (Preis: ca. 130 DM)

Hänsel, Gretel und der böse Wolf

Ihr Kind kennt alle Märchen schon auswendig? Mit **Schneewittchen und die sieben Hänsel** von **Tivola** läßt sich das leicht überprüfen. Drei Märchen – Schneewittchen, Hänsel und Gretel sowie Rotkäppchen – stehen Kindern ab vier Jahren auf der CD-ROM zur Auswahl. Doch die Geschichten werden nicht einfach erzählt, sondern die Kids müssen den richtigen Weg für die Märchenfiguren durch Anklicken selbst herausfinden. Kennt man die Märchen also nicht ganz genau, kann es vorkommen (wie auf unserem Foto zu sehen), daß Hänsel und Gretel vor dem bösen Wolf flüchten müssen. Das Programm ist insgesamt ganz nett gemacht, könnte jedoch für den Preis von ca. 80 DM doch noch ein bisserl mehr bieten.



PC-Games

PC-Games	CD
3 Skulls of the Toltecs (dt.)	89,99
3D Pinball 2: Creep Night (dt.) *	69,99
Absolute Pinball	59,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	49,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Air Warrior 2 (dt.) *	89,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	69,99
American Dream (dt.) *	**69,99**
Ancient Empires (dt.)	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Auf der Suche nach dem ultim. Mix	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Baku Baku Animal (dt.) *	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2 *	**59,99**
Blood & Magic *	79,99
Boong!? (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.) *	59,99
Bubble Bobble *	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.) *	75,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Close Combat	69,99
Cluedo *	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) *	89,99
C&C Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C: Alarmstufe Rot (dt.) *	89,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures (dt.) *	**59,99**
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis	79,99
Daytona USA *	79,99
Deadly Games (US-Import)	109,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld	89,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destiny (dt.) *	79,99
Destruction Derby 2 *	79,99
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99
Die gr. Schlacht in Gettysburg *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.) *	29,99
Discworld 2 (dt.) *	89,99
Down in the Dumps (dt.) *	**79,99**
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99

PC-Games	CD
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2	79,99
Fable (dt.)	**69,99**
Fantasy General (dt.)	79,99
FIFA Soccer '97 (dt.) *	79,99
Flottenmanöver *	79,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formel 1 *	79,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine (dt.)	69,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Greg Norman U.C. Golf	49,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse – Die Expedition (dt.)	39,99
Hardline (dt.)	**69,99**
Harpoon '97 (dt.) *	89,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	79,99
Hugo 4 *	69,99
Hunter Hunted (dt.) *	79,99
Hyperblade (dt.) *	89,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Krazy Ivan (Win 95) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Leisure Suit Larry 7 *	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	69,99
Magic the Gathering *	89,99
Martian Chronicles *	59,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	**89,99**
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Megarace 2 (dt.)	79,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.) *	89,99
Moto X *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.) *	109,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Mutation of J.B. (dt.)	39,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2 *	79,99
NBA Live 97 (dt.) *	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.) *	75,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Soccer	69,99
Orion Burger *	79,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
Panzer Dragoon *	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Police Meister Compilation	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	**89,99**
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.) *	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.) *	69,99
Rama – Rendezvous im Weltraum *	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95) *	79,99
Road Rash	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Scorched Planet *	69,99
Sega Rally *	79,99
Shannara (dt.)	79,99

PC-Games	CD
Shattered Steel *	69,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copter (Win 95) *	79,99
Sim Park *	**79,99**
Sonic CD *	59,99
Soul Hunt (dt.) *	69,99
Space Academy *	79,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
S.T.O.R.M. (dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	79,99
Synnergist	69,99
Terminator: Skynet *	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Time Paradox *	79,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Tomb Raider *	**69,99**
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.)	49,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.) *	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Wipeout 2097 *	79,99
Worms Special Edition (dt.) *	69,99
WWF In Your House *	69,99
X-Car *	79,99
Yatzee *	39,99
Z (dt.)	69,99
Z – Director's Cut	19,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War	29,99
3D Ultra Pinball	**39,99**
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	49,99
Albion (dt.)	29,99
Amerika *	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
A-Train *	19,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Meister (dt.) *	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eishockey Manager	19,99
Euro Stars '96: *Fifa Soccer, Anstoss, Premier Manager, Kick Off 3 Euro*	39,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
F-14 Fleet Defender (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Grand Prix	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.) *	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing 2	35,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden	**19,99**
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.) *	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	**19,99**
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Shivers (dt.) *	19,99
Sim Farm *	19,99
Sim Isle (dt.)	39,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Stonekeep (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tilt *	**19,99**
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Catz - die Pausenkatze (dt.) *	**29,99**
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten *	69,99
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS AutoRoute Expr. Deutschland	69,99
MS LexiROM (dt.)	**299,99**
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	79,99

Lernsoftware

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	**79,99**
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	**179,99**
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Artikel	Preis
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Titel	Preis
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
Shannara	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
The Dig	14,80
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Titel	Preis
Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	**9,99**
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Last Action Hero	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
Star Trek – 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing	89,99
BLAM! Machinehead	99,99
Crash Bandicoot *	**109,99**
Formel 1	99,99
Myst *	89,99
PGA Tour Golf 97	89,99
Return Fire	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel	Edition	Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Artikel	Preis
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Gold Games:
Das Schwarze Auge 1+2, Der Clou, Oldtimer, Der Planer, Das Amt, Battle Isle, Anstoss, Alone in the Dark 2+3, Larry 6, Oxyd Extra, Prototype, Druidenzirkel, Eightball Deluxe, Whales Voyage 1+2, Super Space Invaders

plus 22 weitere Titel!

40 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **49,95**

Hier kommen zwei brandheiße Action-Knüller:

Shattered Steel
CD-ROM *
69,99

Alien Trilogy
CD-ROM *
69,99

Unser Tip des Monats:

Diablo

Machen Sie sich in diesem packenden Action-Rollenspiel mit Mut, Macht und Magie auf die Suche nach Diablo, dem personifizierten Bösen!

CD-ROM *
79,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Wipeout CD-ROM **19,99**	**3D Lemmings** CD-ROM **29,99**
11th Hour CD-ROM **35,99**	**IndyCar 2** CD-ROM **35,99**

Ein Leckerbissen für alle Strategie-Fans!

Ascendancy
Jagged Alliance
Kaiser Deluxe

Drei Top-Strategiespiele in der "Funsoft Strategie Edition" zum teuflisch guten Komplettpreis!

dt., CD-ROM
komplett **59,99**

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Die neue Saison hat begonnen!

NHL Hockey 97
dt., CD-ROM *
75,99

Bundesliga Manager 97
dt., CD-ROM *
75,99

Schleichfahrt
Tauchen Sie hinab in die Tiefe und bestehen Sie in dieser neuen 3D-Unterwasser-Action-Simulation 60 lebensgefährliche Missionen!
dt., CD-ROM * **69,99**

Syndicate Wars
dt., CD-ROM *
79,99



Seit 04.10.96 endlich auch in Dortmund!



Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM



Denise L. läßt das Mousen nicht

Die bunte Beetle-Mouse war es, die Denise auf die – wie wir finden – schöne Idee brachte, der sonst meist grauen Maus ein buntes Kleid anzuziehen. Die 25jährige ist durch neun Jahre Übung mittlerweile zum Air-Brush-Profi geworden. Auf schlichtem Papier begann sie ihr Hobby, danach versuchte sie sich an T-Shirts, Lederjacken, Tankdeckeln und Armbanduhren.

Als gelernte DTP-Spezialistin durfte natürlich auch die Verschönerung von Computern nicht fehlen. Durch die PC Spiel ist die Bielefelderin schließlich nicht auf den Hund, sondern auf die Maus gekommen.

Sie bietet an, jedes beliebige Motiv auf Mäuse zu zaubern (Preis: ab 50 DM). „Auf Wunsch kann ich auch einen ganzen Computer verschönern – ist natürlich alles 'ne Preisfrage", gibt Denise Auskunft. Wer Interesse hat: Denise Lerch, Tel.: 0521/286263.







Megapak 6 geht zum Angriff über

Eine der erfolgreichsten Game-Compilations geht in die sechste Runde. **Megapack 6** wartet mit zehn Vollprodukten auf, die es zum Teil in sich haben. Riddle of Master Lu, Druid (Druidenzirkel), Legend of Kyrandia 3 und Panzer General 2 sind nur einige der Höhepunkte dieser Compilation. Wem das nicht reicht, der kann sich für knapp hundert Märker auch noch auf Pinball 3D – VCR Manic Karts, Action Soccer, Steel Panthers, Death Gate und Al Unser Jr. Arcade freuen. Vertrieben wird das „daumendicke Riesending" exklusiv von **Koch Media**.



Die Nüsse klappern nun auf deutsch

Alle Python-Fans aufgemerkt: Das abgedrehte Adventure The Quest for the Holy Grail (PC Spiel berichtete) gibt's ab sofort mit deutschen Untertiteln als **Monty Python und die Ritter der Kokosnuß**.

Nun reiten die Getreuen also wieder mit König Artus auf ihren Steckenpferden, begleitet von klappernden Kokosnuß-Schalen. Und sie verbreiten bei ihren Abenteuern nicht nur Angst und Schrecken, sondern attackieren auch die Lachmuskeln der Spieler aufs heftigste. Viel Spaß dabei!



Death Gate jetzt in Deutsch



Virgins Fantasy-Rollenspiel-Adventure **Death Gate** gibt's jetzt auch in Deutsch. In dem Game geht es um zwei Völker. Erstens sind da die mächtigen Sartans und dann wären da noch die Verlierer: die Patryns. Die kriegerischen Sartans haben das Weltsiegel zerstört und damit unseren blauen Planeten in fünf magische Reiche unterteilt, die jeweils durch ein Deathgate verbunden sind. Den Patryns ist dadurch all ihr Wissen über Magie verlorengegangen. Und hier taucht nun der Held (Spieler) in der Szene auf. Mit Hilfe von Lord Xar soll das alte wertvolle Wissen wieder ans Tageslicht gebracht werden.

Als nette Zugabe enthält jede Packung eine Kurzgeschichte von Margaret Weis. (Systemvoraussetzungen: 486 DX 33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk; Preis: ca. 100 DM)

... Applaus, Applaus, Applaus ...!!!

Sowie Miss Piggy Kermit erspäht, ist es auch schon um ihr Herz geschehen. Nichts weiter kreist dann in ihrem Kopf als der Traumtyp mit der grünen Haut. Die witzigen Puppen gibt's seit geraumer Zeit auch auf CD-ROM (PC Spiel berichtete). Und **The Muppet CD-ROM Muppets Inside** ist eine wirklich gelungene Mischung aus Show und Game. Mit einem superbunten Bus düst man über die Platine des PC, stoppt schließlich immer wieder vor kleinen Kästen, hinter denen sich Rätsel plus Showeinlage verstecken. Und damit auch jeder verstehen kann, was die Stars zu sagen und zu singen haben, gibt's das Teil jetzt auch in Deutsch. (Systemvoraussetzungen: 486DX/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk; Preis: ca. 100 DM)



Die „Crash Bandicoot Welle" rollt!

„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER."

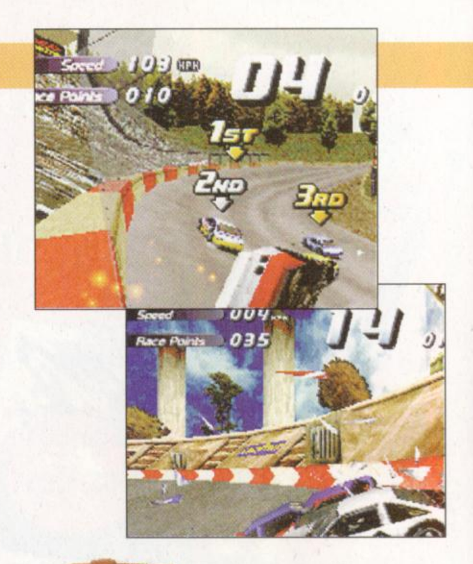
New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten:

Mit afrikanischen Masken vermummte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen wird die „Crash Bandicoot Welle" genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiels haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!", berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen, vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten."

Schlechte Zeiten für Obsthändler.

Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen!

Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.



Vorgeschmack auf die Weltausstellung

Das PC-Spiel der EXPO 2000 für Kinder, Jugendliche und natürlich Erwachsene ist ein Adventure und hört auf den Namen **Menateus**. Das Game wird in diesen Tagen sowohl in der deutschen als auch in der englischen Version kostenlos angeboten. Kern und Ziel dieses ungewöhnlichen Abenteuers: den „Nebel der Gleichgültigkeit", der den Globus umgibt, zu lüften und damit die Welt vor der drohenden Zerstörung zu retten. Hierzu müssen sieben knifflige Rätsel gelöst werden, die rund um das Thema der EXPO 2000 „Mensch - Natur - Technik" angesiedelt sind. Der oder die Spieler schlüpfen dabei virtuell in verschiedene Rollen und müssen gefährliche Abenteuer bestehen. Das Game kann allein oder übers Internet mit mehreren Spielern aus aller Welt gespielt werden, wobei schon das „Chatten" einen irren Spaß bereitet. Entwickelt wurde Menateus von der **EXPO 2000** und **Rauser Advertainment GmbH**. Interessierte können sich im Internet unter **http://www.expo2000.de** oder telefonisch unter 01805/258125 (16 bis 19 Uhr - 0,48 DM pro Minute) informieren und die CD bestellen (gratis). Die Hotline ist bereits geschaltet.

Destruction Derby 2

Psygnosis gibt Gas - und zwar mit **Destruction Derby 2**. Rücksichtslos werden auch im zweiten Teil die Karren verbeult, was das Zeug hält. Die Frankfurter Firma konnte beim ersten Teil sensationelle Verkaufszahlen verbuchen und jubelt jetzt schon: „Destruction Derby 2 macht da weiter, wo der erste Teil vielleicht nur noch ein paar Wrackteile zurückgelassen hat. Mehr Crashs, mehr Optionen, mehr Spaß!"

Und so arbeiten die Jungs auf vollen Touren an vielen neuen Rennstrecken, hypergefährlichen Sprungschanzen und riskanten Kreuzungen. Weitere Neuerungen: analoge Steuerung, Einzelrad-Federung und echtzeitberechnete 3D-Crashs. Hmmm, das scheint ja ein echtes Leckerli zu werden! Die ersten Fotos haben wir uns für Euch natürlich schon mal unter den Nagel gerissen ... Noch in diesem Jahr will uns Psygnosis mit dem Rennvergnügen beglücken.

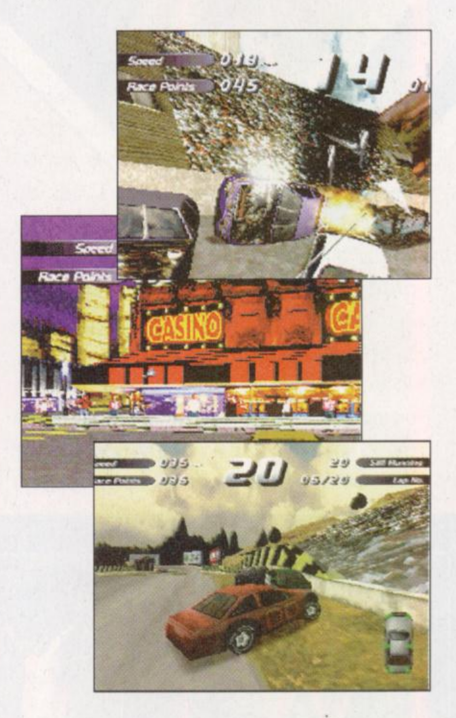


Sidewinder Pad

Nachdem schon der Joystick Sidewinder Pro aus dem Hause **Microsoft** für ein neues Spielgefühl unter Windows und DOS gesorgt hat, bringt der Software-Gigant nun auch ein Gamepad auf den Markt, das besonders für Spiele unter Windows 95 geeignet ist.

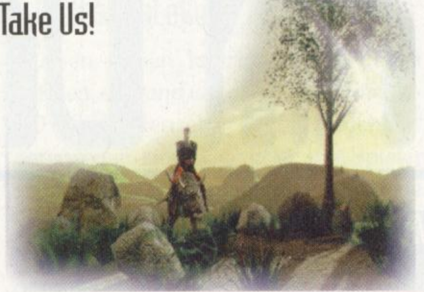
Das **Sidewinder-Pad** ist erstklassig designt und liegt perfekt in der Hand. Neben den acht Feuerknöpfen (zwei befinden sich auf der Rückseite des Pads und sind mit den Zeigefingern zu erreichen) bietet das Joypad noch eine zusätzliche Makro-Taste, mit der ganze Tastenstrings an ein Programm übermittelt werden können, um zum Beispiel Special-Moves bei Prügelspielen auszulösen. In DOS steht das Pad als ganz normaler Joystick zur Verfügung, erst unter Windows 95 kann es seine Vorzüge so richtig ausspielen: Die acht Feuertasten des Pads können mit Hilfe des mitgelieferten Spielgeräte-Profilers für unterschiedliche Spiele programmiert werden, und die Konfigurationen für diese Games können mit dem Programm auch gleich geladen werden. Dabei wird die Konfiguration des Sidewinder-Pad gleich entsprechend eingeladen, so daß der Spielspaß unmittelbar losgehen kann. Auch die Makro-Funktionen werden über dieses Programm einprogrammiert, das gleich als Task in der Systemtray ablegt wird und so jederzeit für den Spieler erreichbar ist. Der Device-Manager kann natürlich auch zur Konfiguration von anderen Microsoft-Hardwareprodukten wie dem Joystick Sidewinder Pro genutzt werden. Damit man das Pad auch gleich richtig austesten kann, liefert Microsoft das Ballerspiel Hellbender (siehe Besprechung in dieser Ausgabe) mit. Alles zusammen ist für 69 DM im Handel erhältlich.

(Bezug: Microsoft GmbH Deutschland)



Cryo bei Take Us!

Take Us! betreut ab sofort **Cryo Interactive Entertainment** im deutschsprachigen Raum. Der bekannte französische Publisher, der mit Dune, Lost Eden, Dragon Lore oder Mega Race erfolgreiche Produkte auf den Markt geworfen hat, wird nun über die Gütersloher Marketing & Consulting GmbH die aktuellen Titel Atlantis, Riverworld, Dragon Lore 2 und Versailles 1685 vertreiben.



Das erste Produkt, **Versailles 1685**, verbindet Kultur und Spielspaß in einem. Das historische Adventure spielt zur Zeit der Regentschaft des Sonnenkönigs. Der Spieler erhält den Auftrag, ein Komplott gegen den erhabenen Louis XIV aufzudecken. So wird ihm „gestattet", alle Räume des monumentalen Palastes zu betreten. Des weiteren muß man mit dem Hofstaat, ausländischen Ministern und Botschaftern, die vor 300 Jahren „real existierten", reden, um das Geheimnis zu lüften. Das Game wird vermutlich Anfang Dezember in den Regalen stehen.







Rechtschreibspaß

Den meisten Kids ist stupides Lernen verhaßt. Wird es jedoch mit spielerischen Elementen verbunden, lernt es sich natürlich gleich leichter. Mit **Schreiben und Spielen** des Verlags **Rossi Paul** ist eben dieses möglich. Das Übungsprogramm ist mit Sprachausgabe ausgestattet und eignet sich als Ergänzung zum Schulunterricht. Selbstverständlich wurde bei den Schreibweisen die Rechtschreibreform bereits berücksichtigt. (Systemvoraussetzungen: 386, 4 MB RAM; Preis: ca. 50 DM)



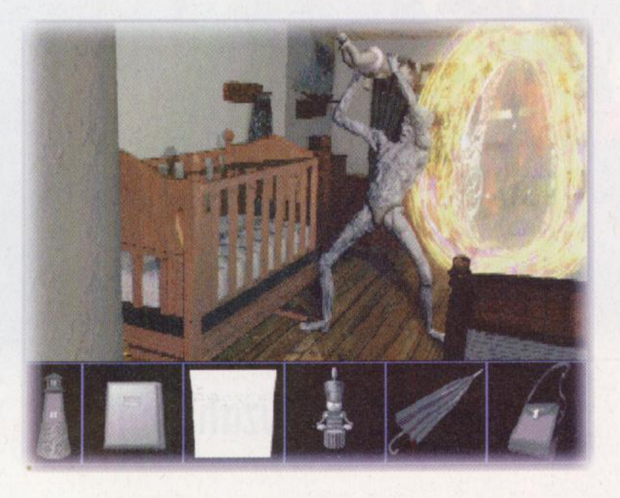
Wer wird Fußball-Champion?

In einer Auflage von über 70.000 Exemplaren startete Mitte Oktober der Verkauf der CD-ROM **Bundesliga-Champ** von **SPORT BILD**. Über 250 Videosequenzen mit Tor- und Spielszenen aus der 1. Bundesliga der Saison 95/96 stellen das Fachwissen der Fußballfans auf die Probe. In unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen können bis zu vier Experten gegeneinander antreten, um den besten Bundesliga-Kenner zu ermitteln. Dem Game liegen über 2500 verschiedene Fragen zugrunde, die je nach eingeblendeter Tor- bzw. Spielsequenz von einem Zufallsgenerator gestellt werden. So gilt es, Fragen zu Torschützen, Trainern, Torhütern und kuriosen Spielszenen zu beantworten. In der Bundesliga-Champ-Tabelle wird die aktuelle Rangliste angegeben. Zusätzlich zum Spiel befindet sich auf der CD der Internet-Browser Microsoft Explorer mit direktem Zugang zur SPORT-BILD-Homepage. Bundesliga Champ ist im Zeitschriften- und Buchhandel zum Preis von ca. 20 DM erhältlich.

Sierra-Hits in deutscher Ausführung

Das wird die Fans begeistern. Schon nach kurzer Konvertierungszeit bietet nun **Sierra Coktel Deutschland** die Hits **MissionForce: Cyberstorm** und **Lighthouse** komplett in deutscher Sprache an.

Bei MissionForce: Cyberstorm sind Sie der Kopf einer Armee von Bioderms, die in einem Labor für einen einzigen Zweck erzeugt werden: zur Vernichtung der Cybrids, der fiesen Gegner. Das Game kombiniert Strategie, Taktik und Action. Forschung, Entwicklung, Gen-Manipulation und überlegter Einsatz der Cyber-Robots entscheiden über das Wohl der Menschheit. Im Adventure Lighthouse tritt man ein in eine andere, skurrile Welt, die Schlimmes erahnen läßt. In dieser Parallelwelt, die von dunklen Wesen terrorisiert wird, lauert tödliche Gefahr. Der Spieler wird zur Rettungsmission berufen und muß nun beweisen, daß er mit Verstand, Geduld und Spucke die zerstörerischen Kräfte besiegen kann.



Gunnessbuchverdächtige Kompilationen



Aus dem Hause **Topware** wurden zwei Spielesammlungen auf den Markt geworfen, die es im wahrsten Sinne der Wortes in sich haben. Ich kann mich nicht erinnern, derart viele Klassiker der Anwendungs- und Spieleprogramme (alle lizenziert) in einer Kompilation vorgefunden zu haben.

Und: Es gibt gleich deren zwei, die zu je 49,95 DM käuflich zu erwerben sind. Der erste Sampler bietet über 40 ausgewählte Softwareprodukte im Bereich der Anwendung. Auf sage und schreibe zehn CD-ROMs findet der geneigte und bisweilen gestreßte Anwender so ziemlich alles, was Herz und Rechner begehren. Hier einige Beispiele aus **GOLD 3**:

„Wordstar für Windows" (eine der prominentesten Profi-Textverarbeitungen mit hervorragenden Features), „Borland Paradox für Windows" (Datenbankentwicklungsprogramm der Spitzenklasse), „CA-Realizer deutsch" (Applikationsentwicklungssystem für Anwendungen mit grafischer Benutzeroberfläche), „McAfee Virus Scan für DOS und Windows", „Travelbox Hotelführer Deutschland" (einfach zu handhabender, leistungsfähiger Hotelführer mit vielen Selektions- und Sortiermöglichkeiten) oder „New Motion 95" (Video-CD-Abspielsoftware für leistungsstarke PCs unter Windows und Win 95).

Der zweite Hammer, **GOLD GAMES**, bietet auf 15 (!!!) CDs ein breites Spektrum an Games verschiedener Genres. Vom Jump'n'Run über Simulation, Sport, Rollenspiel bis hin zu Adventures ist alles vertreten. So kommt man beispielsweise in den Genuß von „Battle Isle", „Anstoß", „Alone in the Dark – Teile II und III", „Das Schwarze Auge – Teile I und II", „Leisure Suit Larry 6", „Der Planer", „Football Manager 3", „Championship Manager", „Virtual Corporation" oder „Flight Simulator Tool Kit".

Wer noch günstige Weihnachtsgeschenke für die lieben Kleinen oder die netten Großen sucht, könnte auf GOLD 3 oder GOLD GAMES zurückgreifen.

Mit Kabel 1 ins Internet



Der Privatsender **Kabel 1** bringt in Kürze eine CD-ROM auf den Markt, die den Umgang mit dem Internet leichtmachen soll. Laut Hersteller liegt die Würze der **Online-1-CD-ROM** in der Benutzerfreundlichkeit. Scheibe ins Laufwerk – KLICK – Programm installieren – KLICK – Programm starten – KLICK, und schon kann man ganz easy über ein Menüsystem auf interessante Web-Pages zugreifen. Neben aktuellen Programm-Infos gibt es einen Direktzugang zu einem Hugo-Online-Spiel, Zugriff auf alle Sites weltweit, ein virtuelles Kontaktcafé sowie interessante Veranstaltungstips. Sogar E-Mails lassen sich direkt an die Moderatoren von Kabel 1 senden. Vertrieben wird das runde Teil von **Navigo** und schlägt sich nur mit lausigen 15 DM in Euren Geldbörsen nieder.

Ganz schön mad

Greenwood arbeitet auf vollen Touren an **MadTV2**. Fans des ersten Teils können sich jetzt schon mal die Hände reiben. Denn das, was bisher davon zu sehen ist, schaut wirklich gut aus. Besonderen Wert legt die Bochumer Firma auf die Specials des zweiten Teils: Verquickung Movie-Adventure und Simulation, verschiedene Filme, 50 Serien (mit bis zu 10 Folgen), Nachrichten, 50 Werbungen. Und das ist anders als beim Vorgänger: 1. SVGA, 2. State-of-Art-Erscheinungsbild, 3. dreidimensionale Welt, 4. freie Programmgestaltung (kein festes Zeitraster vorgegeben), 5. bis zu fünf Werbeblöcke oder Programmtrailer pro Beitrag, 6. Mehrspieleroption im Netzwerk, 7. erweiterte Programmfunktionen.

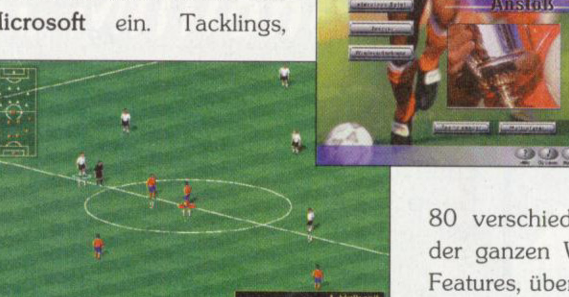
Die Russen kommen

Stellt Euch mal folgende Lage vor: Ihr bestellt Euch ein Top-Game, auf das Ihr schon seit einigen Monaten sehnsüchtig wartet. Der Verkäufer am Telefon brabbelt irgendwas von „starker Nachfrage" und „momentanen Lieferschwierigkeiten". Aber davon wollt Ihr nichts wissen, schließlich interessiert Euch nur das Futter für Euren PC. Was also tun? Ihr könntet beispielsweise in Zukunft bei **Boris Games** bestellen. Das neue Mailorder-Haus Boris verspricht eine wahnsinnig schnelle Lieferung, da sämtliche Top-Titel im Lager vorrätig sind. Weitere Infos gibt's unter der Nummer 01805/130530.



Software-Riese spielt Fußball

Kurz vor Redaktionsschluß trudelte bei uns **Fußball** von **Microsoft** ein. Tacklings, Scherenschläge, Flugkopfbälle, Eckstöße, Torwart-Hechtsprünge, Torwart-Dropkicks – all das gehört zur Action ums runde Leder. Der Spieler hat die Wahl zwischen 80 verschiedenen Mannschaften aus der ganzen Welt und vielen anderen Features, über die wir in unserer nächsten Ausgabe noch ausführlicher berichten werden.





SPIELE-PACKS

Stunt Driver & Al Unser
Arcade Racing ....34,90 DM
Der Seelenturm &
Goblins ....39,90 DM

HARDWARE

Mouseburger...................39,95 DM
Multimedia-Boxen
80 Watt ....55,00 DM
Archivierungssystem
für 12 CDs ....24,95 DM

MPEG-Karte
Lifeview **PCINEMA II**
mit Fernbedienung



189,– DM

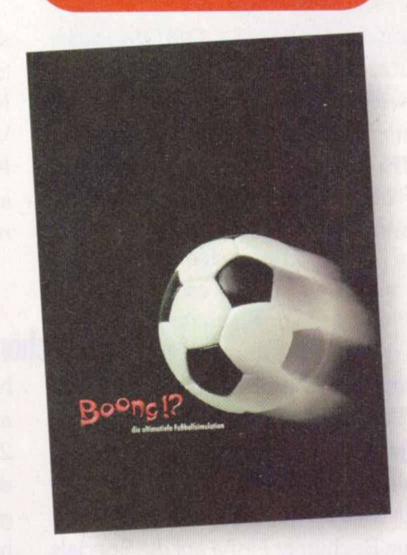
Technische Daten:
MPEG-Playback und Capture-ISA-Karte, zum Abspielen von MPEG-Daten, Video-CDs, CD-I, Karaoke-CD-Titel mit Fernbedienung mit „on-screen-control", alle Funktionen auch auf 486er-Rechnern

Lieferumfang:
Dt. Handbuch und dt. Software

Features:
MPGG-1-Standard (ISO,CD 11172) unterstützt Video-CD 2.0, CD-I, Karaoke CD, 16 Mio. Farben (TrueColor) NTSSC oder PAL MPEG, 704 x 576 in PAL, jumperlose Karte zur einfachen Installation, Software kontrolliert Plug, Stop, Pause und Rückgabe der CD, sowie zurückspulen, vorspulen und Kontrolle der nächsten Titel

System:
Schnittstelle Standard 16-Bit-ISA-BusVideo
Video output, VGA/SVGA Verbindung
Audio Output (3,5 mm Mini Phone Jack)
I/O Port, IRQ und DMA, Software wählbar

HIGHLIGHT



die ultimative Fußballsimulation

nur **69,95 DM**

SOFTWARE

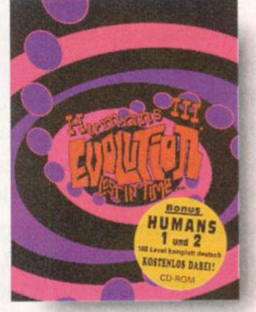
D-Info 2.0 ....39,90 DM
Kreativpreis-CD ....29,95 DM
Pingi geht
auf große Fahrt ....49,00 DM
Überraschungsfiguren-
katalog..............................24,95 DM

SPIELE AUF CD

Al Unser Jr.
Arcade Racing ....29,90 DM
Perfect Pinball ....24,95 DM
Der Seelenturm ....29,95 DM
Goblins 3....................24,95 DM
Master of Magic ....24,95 DM
Lands of Lore ....39,95 DM
Falcon 3.0 ....29,95 DM
Megapack 3
12 Vollversionen..............88,00 DM
Flight of the
Intruder ....12,95 DM
Stunt Driver ....12,95 DM
Ambush ....12,95 DM

Humans III – Lost in time

DM **34,90**



Bonus:
1 & 2,
160 Levels,
komplett
deutsch

Soundtrack-CDs von Chris Hülsbeck:
Soundfactory ....33,95 DM
Rainbows ....30,95 DM
To be on top ....29,95 DM

T-SHIRTS

Motiv 1: Don't Panic! Gr. XL
Motiv 2: Electronic Arts Gr. XL

je **10,– DM**

STAR-TREK-ARTIKEL

Bausätze:
Enterprise B ....49,90 DM
Star Wars Encounter
Yoda-Scene ....49,95 DM
Enterprise 1701 A ....49,95 DM
Enterprise 1701 D ....49,95 DM
Deep Space Nine Station.....59,95 DM
Millennium Falken ....59,95 DM

Next Generation
Uniform ....110,00 DM
Star Trek Communicator
Generations ....30,00 DM
Star Trek
Communicator........................39,00 DM

14,95 DM
Star Trek TNG
Skatkartenspiel



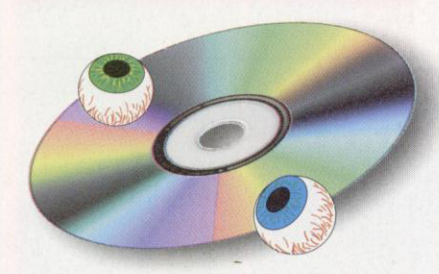
Star Trek TNG Rommé-
Kartenspiel.......................24,90 DM
Star Trek Wanduhr ....49,95 DM
Schlüsselanhänger
Next Generation ....24,95 DM
Schlüsselanhänger
Original ....24,95 DM
Schlüsselanhänger
Communicator ....24,95 DM

Einfach die Bestellkarte im Heft ausfüllen und absenden an:



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de

Das lohnt sich!



Nicht vergessen!

Wichtig!

Unbedingt dran denken ...

... ein Auge auf die CD zu werfen – wenn's gar nicht anders geht, dürft Ihr auch beide werfen ...
Diesen Monat sind wir nämlich beinahe in Software erstickt, und im Heft war leider kein Platz, all das unterzubringen. Natürlich würden wir es niemals wagen, Euch auch nur ein Fitzelchen Software zu unterschlagen. Im Gegenteil! Wir haben unsere CD randvoll bepackt. Ihr findet dort unter anderem über zehn Reviews, mehrere Reportagen, Shareware ohne Ende, unzählige Previews, die neuesten Demos, eine riesengroße Werkstatt – ja, ohne Flachs, unsere CD ist in diesem Monat mal wieder „boa-ey"!!! So, jetzt aber Schluß mit der Selbstbeweihräucherung. Schmeißt das Teil einfach mal ein und macht selber looki-looki!

Flightstick

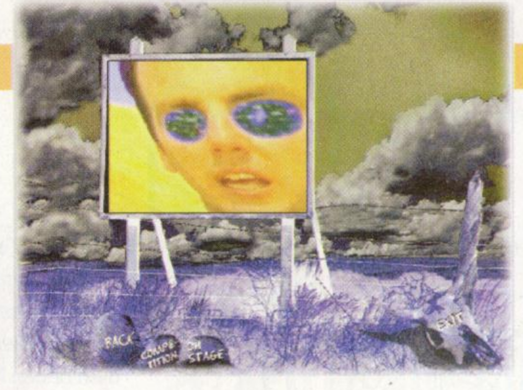
Das High-Tech-Unternehmen **Saitek** zeichnet verantwortlich für einschlägig bekannte Schachprogramme wie Mephisto oder Kasparov. Mit dem neuen **MX 830 Acemaster** versucht sich die Firma jedoch jetzt auf einem ganz anderen Gebiet. Es handelt sich dabei nämlich um einen Joystick, der PC-Piloten besonderen Komfort bringen soll. Das Teil hat einen sogenannten Rubbereffekt, so daß Flugi-Fans selbst beim Schwitzen noch alles fest im Griff haben. Der Kopf des Steuerknüppels hat drei Feuertasten mit Mikroschaltern, Coolie-Hat und Trigger sowie einen Turboschalter für Schnellfeuer zu bieten. Der Realitätsnähe wegen hat der Stick außerdem einen fein abgestimmten Schubregler, der ebenso wie der Coolie-Hat individuell zugeschaltet werden kann.
(Preis: ca. 80 DM)

ENSONIQ Soundscape VIVO 90

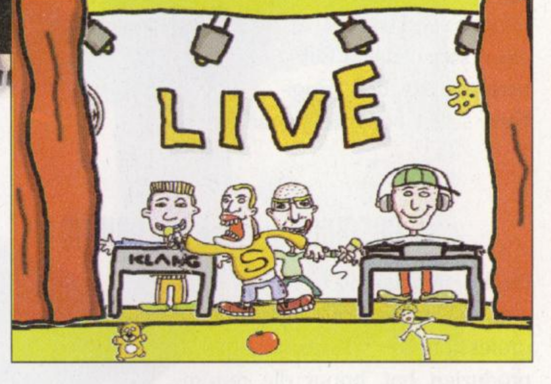
Nachdem **Ensoniq** bisher im wesentlichen Soundkarten für professionelle Anwendungen produziert hat, bringt die renommierte Synthie-Firma nun auch eine Plug&Play-Karte für den Spielebereich heraus.

Die **VIVO 90** ist eine 16-Bit-Soundkarte mit einem hochwertigen Wavetable-Chip, der über einen Samplespeicher von 1 MB verfügt. Damit können MIDI-Dateien mit bis zu 32 Stimmen gleichzeitig wiedergegeben werden, wobei ein Rauschspannungsabstand von über 90 dB erreicht wird, so daß die Wiedergabe von General-Midi-Dateien und -Soundtracks absolut rauschfrei erfolgt. Aber auch die Sampling-Werte der Karte können sich durchaus sehen lassen: 16 Bit Aufnahme und Wiedergabe mit bis zu 48 kHz sind problemlos möglich. Die Installation unter Windows 95 ist dank der Plug&Play-Technologie problemlos, und selbstverständlich wird auch DirectX für die neue bunte Spielewelt unterstützt. Auch unter DOS-Spielen kann die Karte problemlos betrieben werden. Wenn ein Spiel mal keine Treiber für Ensoniq-Soundkarten bietet, kann man die VIVO-Karte in eine Soundblaster-Emulation schalten, mit der dann auch diese Spiele zu einem echten Klangerlebnis werden. Die Karte wird ab Mitte November für etwa 190 DM im gut sortierten Computerhandel erhältlich sein.
(Bezug: Soundware Audio Team GmbH)

Hören und sehen



Dat geht! Fanta 4, Culture Beat, DJ Taucher und Bad Religion - sie alle haben jetzt bei Sony eine CD herausgebracht, bei der Hören und Sehen richtig Laune macht. Es handelt sich dabei nämlich um **Extra Multimedia CDs**, die man sowohl auf einem ganz gewöhnlichen CD-Player als auch im CD-ROM-Laufwerk eines PC spielen kann. Tut man das zweite, bekommt man zu den Sounds auch noch Videos geliefert, kann Infos zu den Stars anschauen oder auch an Wettbewerben teilnehmen.





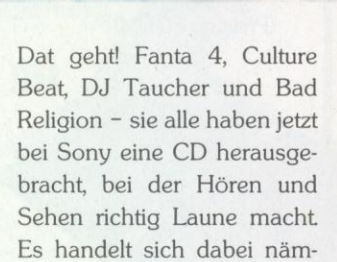
Zaubern wie ein Profi

Magier und Zauberer haben schon seit Tausenden von Jahren Zuschauer rund um den Globus in ihren Bann gezogen. Wir alle haben ihre Shows gesehen und uns gefragt: „Wie machen die das bloß?" Mit Hilfe von **Der große PC-Zauberkasten** kann man die elementaren Dinge der Magie erlernen, seine Trickkisten-Sammlung bereichern oder sich gar den Weg zu einer Zaubererkarriere ebnen.

Mittels zahlreicher Videosequenzen und Einzelaufnahmen führt Keith Fields, ein Profi auf diesem Gebiet, den angehenden Zauberlehrling durch jedes Detail der über 50 vorbereiteten Tricks. Mit den einfacheren Kunststücken wird man recht bald zum Mittelpunkt einer Party.

Das interessante Produkt unterrichtet in den Fächern Münz-, Karten-, Seil- und Computertrick. Erhältlich ist dieses Telstar-Programm im Fachhandel.

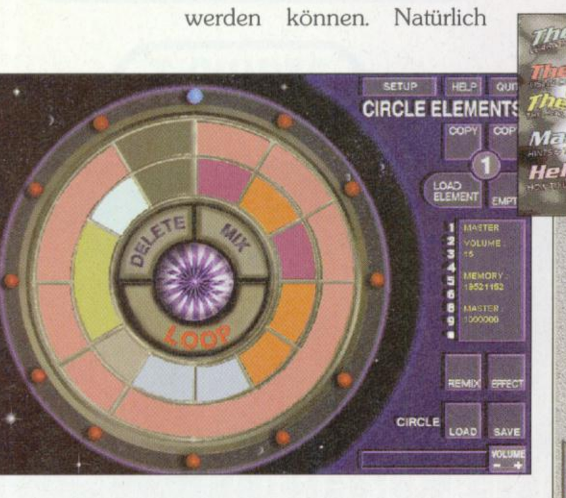
Komplettpaket Sound Engine



Ein neues Komplettpaket für alle Musikusse kommt von **best service**: Die **Sound Engine** bietet alles, was nötig ist, um den neuesten Techno-Hit selbst zusammenzubauen: Mit der bereits sehr bekannten Software Circle Elements lassen sich aus eigenen oder den mitgelieferten Samples und Loops Musikstücke per Drag&Drop zusammenstellen. Das Sound Lab Fun Tool ist ein Morphing-Programm, mit dem gesampelte Sounds mit Hilfe eines intuitiv zu bedienenden Interface verfremdet bzw. nachbearbeitet werden können. Natürlich darf in einem Komplettpaket für Musik am PC auch MIDI nicht zu kurz kommen: Cubase Audio Lite bietet nicht nur alle Möglichkeiten eines 32-Spur-MIDI-Recording-Systems, sondern kann auch als Harddisk-Recordingsystem für Sounds eingesetzt werden. Neben Präsentationen weiterer Produkte enthält die CD zusätzlich noch Xfloor Basic, einen Musikworkshop, der den Benutzer in die Grundlagen der Musik einführt und jede Menge Infos und Tips zu den mitgelieferten Programmen gibt.

Für 79 DM bietet Sound Engine alle Tools, die für einen Einstieg in das Produzieren eigener Sounds erforderlich sind und ist sehr empfehlenswert.

(Bezug: best service, 80802 München)





Tronic auf der Computer 96

Achtung! Vom 15. bis zum 17. November 1996 könnt Ihr unsere Tronic Media World auf der Computer 96 in Köln besuchen. In **Halle 10.2, Stand D22** werdet Ihr hoffentlich auf jeden Fall vorbeischauen. Also los - nur keine Hemmungen!

6 4 7 9 0 · № 0 0 A 4 2 3 4

DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION

MISSION: ENTDECKEN ; EROBERN ; ZIVILISIEREN

PLANET CLASS 6

OXYGEN 65% OPD

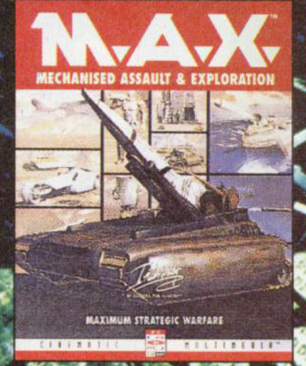
LANDMASS: 63%

H^2O: 37%

MINERALS: 58%

„DER COMPUTER STELLT SICH JEWEILS AUF DIE VORHERRSCHENDE TAKTIK DES SPIELERS EIN UND HANDELT ENTSPRECHEND. DAMIT UNTERSCHEIDET SICH M.A.X. GRUNDLEGEND VON BISHERIGEN STRATEGIESPIELEN. ... OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER DINGE GEHÖRT.", HARALD WAGNER, PC GAMES

„M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANGZEIT-MOTIVATION DURCH MASSIVE SPIELOPTIONEN. EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIEFANS!", ALEX GELTENPOTH, PC ACTION



DAS STRATEGIESPIEL DER NÄCHSTEN GENERATION

AB NOVEMBER

NUR FÜR PC CD-ROM

Interplay™



Bretthupferl

von Rainer Scheer



Wahrheit oder Lüge

Autoren: Joel Sevelin und Erik Karlsson; für 2–6 Spieler ab 12 Jahren; Hersteller: Milton Bradley, Max-Planck-Str. 10, 63128 Dietzenbach; Preis: ca. 69 DM

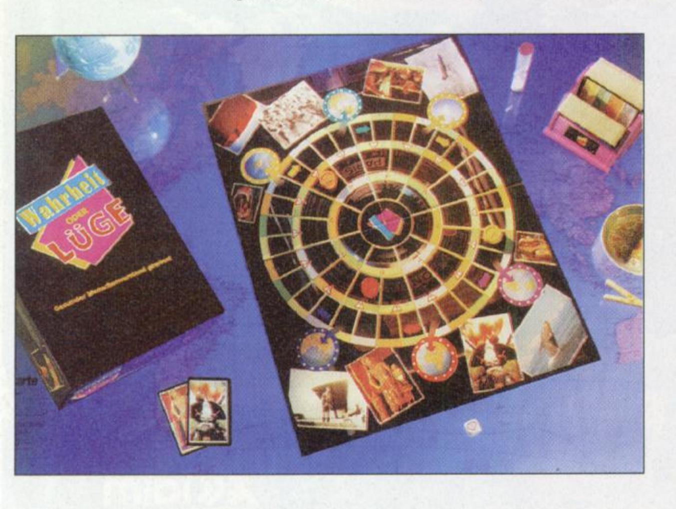
Wilde Geschichten

Zur Freude aller Spielehändler sind Titel aus dem Hause Hasbro (Parker und MB) in der Regel „TV-gestützt" – und nicht selten stehen die eingesetzten Werbe-Millionen in einem engen Bezug zum Verkaufserfolg.

So wird auch Wahrheit oder Lüge im schwarzen Karton mit auffälligem Aufdruck präsentiert. Entstanden sei die Idee, so die beiden schwedischen Autoren Sevelin und Karlsson, bei einer dieser blödlangweiligen Partys, auf denen plötzlich jemand beginnt, eine kurze Geschichte mit Inbrunst an Überzeugung so vorzutragen, daß das Publikum gefesselt ist und jeder staunt, was auf dieser Welt so alles passieren kann. Diese Spielidee hat auch in Deutschland eine lange Tradition. Viele werden sich noch an „Wer dreimal lügt ..." in der Moderation von Wolfgang Spier erinnern – eine TV-Serie, in der es jeweils sechs kleine, per Film vorgestellte Geschichten gab, von denen drei aber erlogen waren.

Hasbros Game liefert dahingehend natürlich auch ein Spielbrett, in dessen Mittelpunkt das Ziel auf die möglichst vier oder mehr Mitspieler wartet. Die 1144 wahren und erlogenen Geschichten hat man in vier zeitliche Kategorien – „Vor Christi Geburt", „1 bis 1899 n.Chr.", „1900 bis heute", „Beliebige Zeit" – aufgeteilt, um ein wenig Orientierung zu gewährleisten. Ob das dabei hilft, etwa herauszufinden, ob die Behauptung, daß die Soldaten in der Armee Alexanders des Großen keine Bärte tragen durften, damit sich der Gegner in der Schlacht nicht daran festhalten konnte, wahr oder unwahr ist, sei dahingestellt.

Die kurzen Geschichten sind abwechslungsreich, überraschend, lustig und skurril, und so wird gute Unterhaltung für viele Spielrunden geboten.





Members Only

Autor: Reiner Knizia; für 3–5 Spieler ab 12 Jahren; Hersteller: Blatz Spiele, Ballinstr. 16–18, 12359 Berlin; Preis: ca. 30 DM

Willkommen im Club

Reiner Knizia – kaum ein Verlag, der ihn nicht im Programm führt – hat sich dieses Mal sehr britischer Themen angenommen: Wetten und Clubs. In letztere hineinzukommen, ist eine bekannte Schwierigkeit, doch für die Dauer einer knappen Stunde, dürfen sich drei bis fünf von uns als zugehörig betrachten und die wirklich wichtigen Dinge im Leben entscheiden, etwa wie viele gleiche Hüte es in Ascot beim berühmten Pferderennen wieder zu sehen gibt oder welche Skandälchen der Royals durch die Presse gehen werden.

Wer mit der Abgabe seiner Wetten zum richtigen Zeitpunkt Mut und Geschicklichkeit beweist, hat auch britisches Understatement bewiesen und wird die meisten Punkte für richtige Tips verbuchen können. Natürlich bieten Karten die Gelegenheit der Einflußnahme, doch läßt sich weder das Glück und der Zufall, noch die Meinung der anderen ausschließen.

Members Only ist eine runde Sache für Spieler, die nicht schon eine gute Handvoll Knizia-Titel besitzen, sonst bleibt eher der Eindruck, daß auch das schon einmal da war.

In Kürze ...

The X-Files in allen Varianten. Nachdem die Firma Topps, die auch die Comics zur erfolgreichen Fernsehserie herausbringt, bereits die dritte Serie Trading Cards veröffentlicht hat, darf man nun gespannt auf das X-Files Card Game sein, das Ende Oktober in den Handel kommt. Über 350 Karten werden dem Sammler das Leben schwermachen, der Spielablauf erfordert Köpfchen und Deduktion. Die Firma US Playing Card Games zeichnet für die in Kürze zu erwartende Veröffentlichung verantwortlich.

Habt Ihr Wien schon bei Nacht gesehen? Nein? Wäre aber jetzt eine tolle Gelegenheit, denn tagsüber lockt in der Zeit vom 21. bis 23. November 96 das Austria Center mit dem Internationalen österreichischen Spielfest. Das Fest ist keine Verkaufsmesse wie die Spieltage in Essen, dafür kann man sich bei einer riesigen Spieleausleihe so richtig durchprobieren.

Wer nicht so weit reisen will: Auch in Leipzig ist an diesem Wochenende Spielfest ... à la Essen, allerdings nicht so groß.



ERWEITERTE BESTELLANNAHME DEZ. 96 SAMSTAGS 9.00 – 15.00 UHR

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 8142) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.– DO. 9[00] – 18[00], FR. 9[00] – 17[00]

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 10[00]–18[00], Sa. 10[00]–14[00] Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9[00]–13[00] + 13[30]–18[00],
Sa. 9[00]–12[00] Uhr

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE K.D.	39,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT.	**79,90**
3 D ULTRA PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
5TH MUSKETEER TOUCHE	**29,90**
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	45,90
ABSOLUTE PINBALL DT. ANL. 21TH CENTURY	**59,90**
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE POWERPLUS DT. ANLEIT.	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD K.D.	**35,90**
AD & D BLOOD & MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	79,90
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AIRWARRIOR II KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**79,90**
ALIEN VIRUS KOMPL. DEUTSCH	35,90
AMERIKA 1861–1865 (WHITE LABEL) K. D.	29,90
AMERICAN DREAM KOMPL. DEUTSCH *	**49,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ADV. KOMPL. DT.	**19,90**
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ARMORED FIST 2.0 – NOVALOGIC– *	**79,90**
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASSASSIN 2015 DT. ANLEITUNG *	79,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
A-TRAIN KOMPL DEUTSCH (WHITELABEL)	24,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	24,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	69,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	**29,90**
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT.	**79,90**
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BASEBALL PRO 96 SEASON –SIERRA–	69,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	29,90
BATTLEBEAST DT. ANLEITUNG	**24,90**
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLEGROUND: SHILO (EMPIRE)	**69,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	59,90
BATTLEGROUND: WATERLOO (EMPIRE)	59,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	59,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL.. LÖSUNGSBUCH K.D.	49,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	**75,90**
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	29,90
BETRAYAL IN ANTARA (DT. ANLEITUNG) *	**79,90**
BIING! KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BIRTHRIGHT DT. ANLEITUNG *	**79,90**
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	**75,90**
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLEIFUSS 2 KOMPL. DEUTSCH *	**59,90**
BODSOCCER KOMPL. DEUTSCH *	59,90
BOONG KOMPL. DEUTSCH	49,90
BRAINDEAD 13	19,90
BUBBLE BOBBLE DT. ANLEITUNG	65,90
BUG! DT. ANLEITUNG	**59,90**
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	49,90
CARIBBEAN DISASTER K. D.	19,90
CATZ –YOUR COMPUTER –PETZ–	29,90
CAVELAND DT. ANLEITUNG	59,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖS. K.D.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II K. D. INC. LÖSUNGSBUCH	89,90
CIVILIZATION II TOOLKIT (WALNUTCREEK)	**19,90**
CIVILIZATION –POWERPLUS–	24,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE KOMPL. DEUTSCH	69,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH *	69,90
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	49,90
CLOSE COMBAT –MICROSOFT–	**79,90**
CLUEDO MASTERDETECTIVE –HASBRO– K.D. *	69,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 K.D.	39,90
COMANCHE 3.0 –NOVALOGIC– *	**79,90**
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNG	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	19,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD K. D.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CREATURES KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
CRUSADE (GREENWOOD) K. D.	39,90
CRUSADER –NO REGRET– ENGL. VERSION	**59,90**
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT.	65,90
CYBERIA	29,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	69,90
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING– K. DT.	29,90
CYBERSTROM MISSIONFORCE KOMPL. DT.	**79,90**
DAEDALOUS ENCOUNTER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
DAGGERFALL ENGL. VERSION	**99,90**
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	69,90
DARK SEED 2 KOMPL. DEUTSCH *	59,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	69,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- K. DT.	35,90
DAYTONA USA DT. ANLEITUNG *	69,90
DEADLY TIDE –MICROSOFT–	**79,90**
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DER MEISTER KOMPL DEUTSCH	**29,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	64,90
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABLO DT. ANLEITUNG *	**69,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG K. DT	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN KOMPL. DT.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG K. D. *	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILO KOMPL. DT.	**79,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: WATERLOO K. D. *	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG *	**75,90**
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE K. DT.	29,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED–D.A. *	74,90
DOMINION KOMPL. DEUTSCH *	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS KOMPL. DEUTSCH *	75,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	39,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DSF FUSSBALLMANAGER KOMPL. DEUTSCH *	85,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL WIN95 *	**69,90**
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 K. D. *	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG K. D.	35,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	29,90
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	24,90
ELISABETH I INCL. LÖSUNG K. D.	69,90
ENEMY NATIONS KOMPL. DEUTSCH *	75,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
F 15 STRIKE EAGLE III –POWERPLUS–	19,90
F-22 LIGHTNING 2 – NOVALOGIC– DT. VERSION	79,90
FADE TO BLACK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
FABLE –DAS FANTASY ADVENTURE– KOMPL. DT.	75,90
FANTASY GENERAL - SSI - K. D.	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FATAL RACING DT. ANLEITUNG	35,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	49,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	19,90
FIFA 97/WINDOWS 95 KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	35,90
FLYING CORPS *	69,90
FLIGHT COLLECTION INCL. WINGS OF GLORY F14 FLEETDEFENDER, 1942 PACIFIC A.W.	**19,90**
FLIGHTSIMULATOR 6.0/WIN 95	99,90
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FS5.1, SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FS5.1 RESCUE AIR 911 – APOLLO –	**69,90**
FS 5.1 APOLLO COLL. -AIRBUS–	49,90
FS 5.1 APOLLO COLL. -BOEING–	49,90
FS 5.1 APOLLO COLL. -GREAT AIRLINES–	49,90
FS 5.1 APOLLO COLL. -BUSINESS JETS–	49,90
FS 5.1 SCENERY EUROPE I (D,A,CH,NL)	59,90
FS 5.1 SCENERY EUROPE II (F,L,KORSIKA)	59,90
FS 5.1 SCENERY CANARY ISLANDS	59,90
FS 5.1 SCENERY RIO DE JANEIRO	49,90
FS 5.1 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	49,90
FLOTTENMANÖVER WIN95 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
FORMEL 1 DT. ANLEITUNG *	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**79,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**289,90**
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	29,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	**69,90**
FUNSOFT STRATEGIE ED.: KAISER DE LUXE, JAGGED ALLIANCE, ASCENDANCY KOMPL. DT.	**59,90**
FX FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
FX FIGHTER TURBO DT. ANLEITUNG *	65,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH	65,90
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH	75,90
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GRAVIS GAME PAD INCL. FIFA SOCCER 96 & NHL ICEHOCKEY 96 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
GRID RUN DT. ANLEITUNG *	**59,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	59,90
HARPOON 97 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
HARVESTER	**99,90**
HAVE A N.I.C.E. DAY KOMPL. DEUTSCH *	**65,90**
HELLBENDER –MICROSOFT–	**79,90**
HEXAGON KARTELL KOMPL. DEUTSCH *	69,90
HEXEN DT. ANL.	39,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	24,90
HOLIDAY ISLAND KOMPL. DEUTSCH *	**85,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	59,90
HUGO SCREENSAVER	35,90
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HYPERBLADE DT. ANLEITUNG *	**85,90**
iM1 A2 ABRAMS PANZER K.. D. *	89,90
INCA I KOMPL. DEUTSCH	29,90
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS	24,90
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - K.D.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II WIN95/MAC DT. ANLEITUNG	**29,90**
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES ENG. VERS.	**99,90**
JOHN MADDEN FOOTBALL 97 DT. ANL. *	89,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	29,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH K. DT.	24,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- K. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7: YANK HERS AWAY *	**79,90**
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
LINKS LS DT. HANDBUCH	89,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	24,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
M1 TANK PLATOON	14,90
M.A.X. KOMPL. DEUTSCH *	79,90
MAD NEWS KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
MAGIC CARPET PLUS INC. HIDDENWORLDS K.D.	29,90
MAGIC THE GATHERING *	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 K. DT.	**29,90**
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 *	**79,90**
MDK: KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION K. DT.	85,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	85,90
MEGA PACK VOL 6 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	59,90
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT. HANDB.	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 WIN 95	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER VERS. 2 KOMPL. DT.	69,90
MICROCOSM	9,90
MIGHT & MAGIC 3-5 KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONSTERTRUCK MADNESS –MICROSOFT–	**79,90**
MONTY PYTHON – RITTER DER KOKUSNUSS –	69,90
MONTY PYTHON ZEITVERSCHWENDUNG	29,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	59,90
NASCAR RACING DT. HANDBUCH	**29,90**
NASCAR RACING 2 DT. ANLEITUNG *	79,90
NAVY STRIKE	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	29,90
NECRODOME *	69,90
NEED FOR SPEED SPEC. EDIT. DT. HANDB.	79,90
NETWORKS A4 K OMPL. DEUTSCH	39,90
NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	9,90
NHL ICEHOCKEY 1997 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
NIHILIST DT. ANLEITUNG	75,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	9,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
ORIONBURGER DT. ANLEITUNG *	79,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
OVERLORD	**19,90**
PANZER DRAGOON DT. ANLEITUNG *	69,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	29,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PBA BOWLING (WIN95)	55,90
PERFECT PINBALL DT. ANLEITUNG	19,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	9,90
PHANTASMAGORIA 2 *	**79,90**
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) D. A.	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	65,90
PIRATES! GOLD KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
PITFALL -MAYAN ADVENTURE-(WIN 95) K.D.	29,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	24,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	69,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	24,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION DT. ANL.	29,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- K. D. *	**85,90**
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖS.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHO PINBALL	**29,90**
PUPPEN, PERLEN & PISTOLEN KOMPL. DT. *	69,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	19,90
RALLYE RACING 97 DT. ANLEITUNG	**75,90**
RAMA –RENDEZVOUS IM WELTRAUM– K.D. *	79,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	39,90
REALMS OF THE HAUNTING DT. ANLEITUNG *	79,90
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	39,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG K.D.	**79,90**
RISE 2: THE RESURRECTION K. DT.	29,90
RISIKO WIN95 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH	59,90
ROBOTRON „X" *	**69,90**
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	**29,90**
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG *	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	39,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SCORCHER *	**59,90**
SCHLEICHFAHRT LIMITED INCL. ARMBANDUHR	**79,90**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	19,90
SEGA RALLY DT. ANLEITUNG *	69,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO EDITION	54,90
SHADOW OF THE COMET K. DT	29,90
SHADOWCASTER DT. ANLEITUNG	**15,90**
SHANGHAI GREATEST MOMENTS K. D.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	75,90
SHATTERED STEEL KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES CLASSIC	24,90
SHIVERS & MAUSMATTE	19,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 DATA CD KOMPL. DEUTSCH *	**34,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CITY CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	**89,90**
SIM COPTER WIN95 *	**75,90**
SIMON THE SORCERER I K. DT.	29,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOLAR CRUSADE KOMPL. DEUTSCH *	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖS. K. DT.	39,90
STARCONTROL 3	79,90
STAR GLADIATOR DT. ANLEITUNG *	**85,90**
STAR GENERAL WIN95 *	**69,90**
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	19,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KL-LEX	65,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.D.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	29,90
STEEL PANTHERS 2 *	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	39,90
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH	59,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	19,90
SUPER EF 2000 KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 K. D.	79,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	24,90
TEAMCHEF KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
TERMINATOR SKYNET *	69,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
T.F.X. KOMPL. DEUTSCH –SOFTPRICE–	**24,90**
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖS.	79,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED K. DT.	79,90
TILT! FLIPPER DT. ANLEITUNG	**24,90**
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	39,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH *	69,90
TOP GUN –FIRE AT WILL– KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
TOPWARE GOLD GAMES: CA. 40 TOP SPIELE	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K.DT.	**29,90**
TUNELAND	9,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES D. A.	14,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	**29,90**
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	19,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	69,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
ULTRA PINBALL 2 KOMPL. DEUTSCH *	**65,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) K. DT.	69,90
US NAVY FIGHTER CLASSIC	29,90
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH *	65,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
VIRTUAL POOL	29,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	**35,90**
WACKY WHEELS	15,90
WAR WIND –SSI–	69,90
WARCRAFT 2 EXCLUSIVE EDITION KOMPL., DT.	**79,90**
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARGAME CONSTR. SET III –AGE OF RIFLES–	69,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF NOVALOGIC	**29,90**
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	24,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	9,90
WING COMMANDER 3 K. D. CLASSIC	35,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG *	**75,90**
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . K. D.	24,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA K. D.	35,90
WORMS INCL. REINFORCEMENT KOMPL. DT.	**69,90**
WWF-WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	29,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D. A. *	79,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	35,90
YAHTZEE DT. ANLEITUNG *	**45,90**
"Z" (BITMAP BROTHERS) K. D. INCL. LÖSUNGSB.	**74,90**
"Z" DIRECTORS CUT EV/DV	19,90
ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNG KPL. DT.	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
10.000 COLOR CLIPS	39,90
ABC WORLD OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH	69,90
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	9,90
BEATCLUB 1968	14,95
BEATCLUB 1970	14,95
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	79,90
CINEMANIA MS 97 / WIN95 -ONLY-	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	39,90
D-FAX (CA 1,4 MIO FAXANSCHL.)	**29,90**
D-INFO I	14,90
D-INFO 3.0	35,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	39,90
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-STEUER, (TAXMAN)	39,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KAIS POWER GOO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANL.	59,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER D. A.	19,90
PATCHWORK 4/96	39,90
PEGASUS VOL.: 3,0 KOMPL. DT.	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	**39,90**
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	14,95
RONNY IM ERDBEERZAUBERLAND KOMPL. DT.	**29,90**
THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K.D.	24,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WORLD CUP CHAMPION 1930 – 1994	14,95

PC-Zubehör/Joysticks

Artikel	Preis
ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-	49,90
F-16 FLIGHTSTICK CH-PRODUCTS	79,90
F-16 COMBAT STICK CH-PRODUCTS	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	**219,90**
GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD-	169,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK	54,90
GRAVIS FIREBIRD II	**119,90**
GRAVIS GAME PAD PRO	49,90
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER -	219,90
PFLCS F22 PRO FLIGHT -THRUSTMASTER-	269,90
PHAZER PAD –THRUSTMASTER–	99,90
PRO THROTTLE CH-PRODUCTS	189,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SIDEWINDER 3 D GAMEPAD –MICROSOFT–	**79,90**
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	229,90
SOUNDBLASTER SB 16 VALUE ED. PnP	169,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP	339,90
TOP GUN JOYSTICK –THRUSTMASTER–	**65,90**
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
VIRTUAL PILOT CH-PRODUCTS	119,90
VIRTUAL PILOT PRO CH-PRODUCTS	165,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
X-FIGHTER–THRUSTMASTER–	79,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	49,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
LOGITECH WINGMAN EXTREME	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4,6 DT. HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	49,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HAND.	259,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

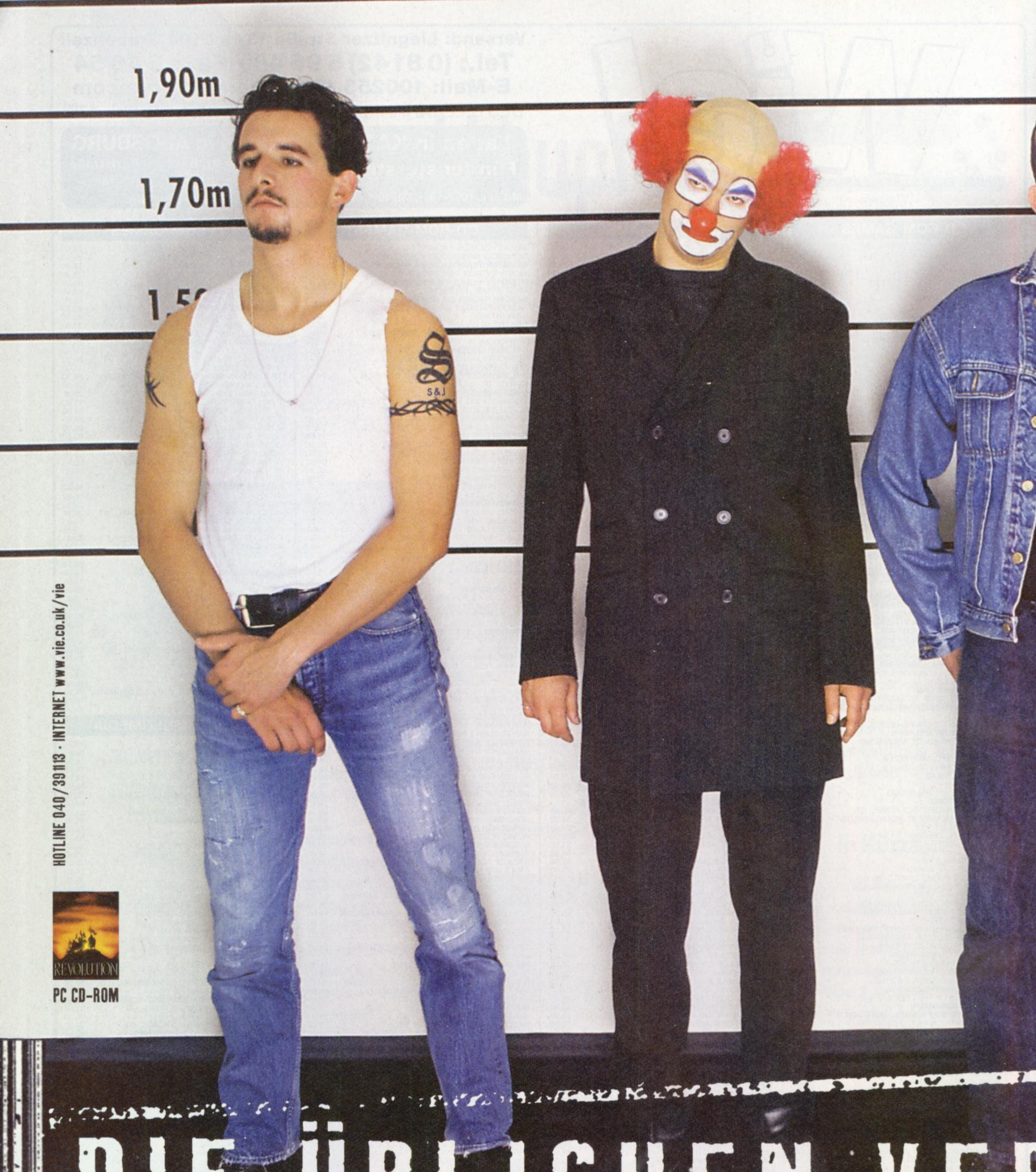
JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! (Nur gegen Gewerbenachweis!!) **Kostenlosen Katalog gegen 3,– DM Rückporto anfordern!**

Wiedemann

10/1996



DIE ÜBLICHEN VER

Wer hat die Bombe gelegt? Was verbirgt sich hinter dem mysteriösen Orden der Templer? Welche Rolle spielt der rätselhafte Clown? Nur einer kann die Rätsel dieses packenden Point 'n' Click-Adventure lösen und Baphomets Fluch für immer beenden: Sie.

1,90m

1,70m

1,50m

1,30m

1,10m



Komplett in deutsch.

DÄCHTIGEN

PC-Player 7/96: Das Scrolling ist trotz SVGA supersanft und nicht so ruckelig wie bei einem LucasArts- oder Sierra-Titel.



Baphomets Fluch



MDK ist das erste Ballerspiel, das komplett auf LowRes verzichtet

Shiny Entertainment

Rollende Städte

MDK heißt ein neues Game, mit dem die amerikanische Firma Shiny Entertainment ganz frischen Wind ins 3D-Ballerspiel-Genre bringen will.

*Unser Korrespondent Derek dela Fuente bat David Perry, den englischen Gründer der Firma darum, unseren Lesern etwas über die wichtigsten Details des jüngsten Projekts **MDK** zu erzählen.*

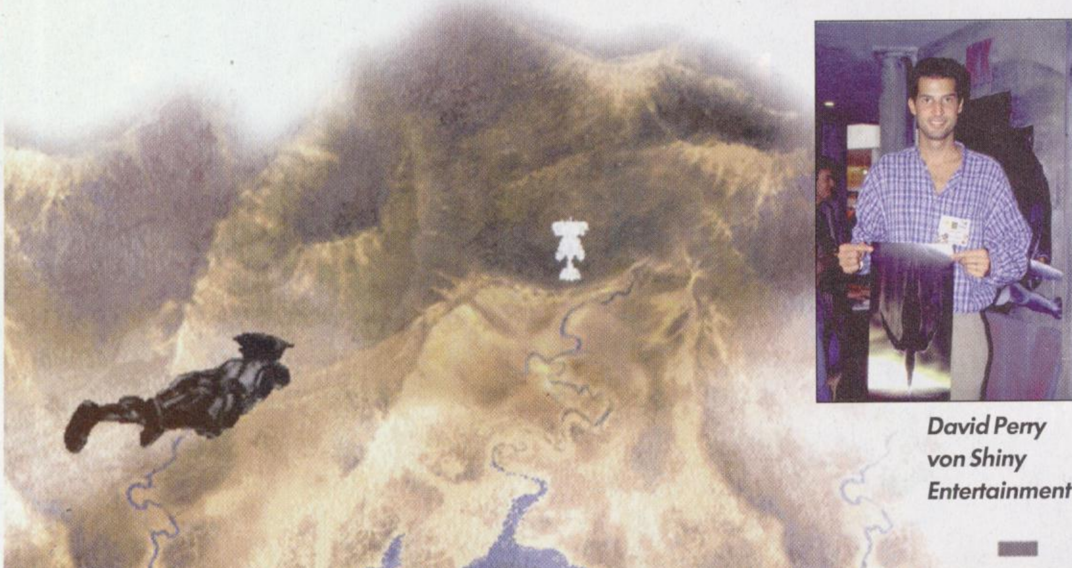
Eine Reihe von Konsolen-Freaks arbeitet an ihrem ersten PC-Titel: MDK läuft in High-Res, und wir haben beeindruckende Effekte. Und die Kollisionsabfrage ist bestimmt das Beste, was man je in einem Spiel gesehen hat. Wir haben das wirklich auf die Spitze getrieben und in jedem Bereich, wo wir mit anderen Entwicklern konkurrieren, alles so gemacht, wie wir erwarten, daß es erst in ein, zwei Jahren anderswo ähnlich versucht wird. Möglicherweise werden also jede Menge Leute versuchen, MDK zu kopieren. MDK spielt sich in der Zukunft ab, und es geht darum, daß es im Weltall Energieströme unbekannter Herkunft gibt. Kurz und gut: Auf der Erde werden diese Energieströme entdeckt, und sie scheinen eine prima Lösung für alle Energieprobleme zu bieten, wenn man sie ausbeutet. Was aber noch keiner weiß: Die Ströme sind Verkehrsverbindungen von Aliens, über die per Überlichtgeschwindigkeit durchs All gereist werden kann. Als man auf der Erde beginnt, diese Straßen anzuzapfen, bedeutet das eine Umleitung: Auf einmal kommen sämtliche Aliens auf der Erde an. Und die haben nichts besseres zu tun, als rollende Städte in der Größe ganzer Länder zu bauen, damit wie wild in der Gegend herumzuheizen und auf ihrem Weg alles plattzuwalzen.

Jede dieser Städte bietet übrigens ihr ganz eigenes Umfeld: Eine Stadt ist ein Gefängnis, eine andere ein gigantisches Irrenhaus, eine weitere ein Militärstützpunkt und, und, und. Die Aufgabe des Spielers ist es, in diese Städte einzudringen und die Wachen auszuschalten. Keinesfalls darf man auf alles ballern, was sich bewegt – je mehr Krach man macht, desto mehr Gegner werden aufmerksam –, statt dessen gilt es, den Weg des geringsten Widerstands zum großen Obermotz zu finden, der die Stadt kontrolliert. Den schaltet man aus, und dann geht's in die nächste Stadt. Man sollte sich das allerdings nicht zu einfach vorstellen: Die Städte sind riesig und stellen einen vor ziemlich knifflige Probleme. Das ständige Nachladen parallel zum Spiel bedeutet, daß auch ständig lauter neue Dinge zu sehen sind. Das schafft eine Atmosphäre, wie sie bisher noch eher ungewöhnlich ist. ❑

sma

David Perry zieht vom Leder

MDK ist nur eins von vielen Themen, die in unserem ausgedehnten Gespräch mit David Perry angesprochen wurden. Unter anderem schwärmte der britische Chef einer amerikanischen Firma von den Vorteilen der Spieleentwicklung in den Vereinigten Staaten und sagte ein paar deutliche Worte darüber, was er ganz allgemein von der Arbeit seiner Zunft hält. Der vollständige Wortlaut ist im CD-Magazin dieser Ausgabe nachzulesen.



David Perry von Shiny Entertainment

Howard Carters Webventure



Wer kommt dem Dämon auf die Schliche?

Zusammen mit dem Zeichner Matthias Neumann präsentiert die TRONIC Media World das erste deutsche JAVAScript-Adventure im WWW

Daß Spiele per Internet möglich sind, ist schon seit längerer Zeit bekannt. Doch zumeist sind dazu spezielle Front-Ends oder andere Programme notwendig, die eine Verbindung mit dem Server herstellen und dann zu einem Spiel per Internet einladen. Doch nun ist das erste deutsche Grafikadventure, das komplett im Internet gespielt werden kann, in der Website der TRONIC Media World zu finden. Es werden lediglich ein Internet-Zugang sowie der Netscape Navigator ab Version 2.0 oder der Microsoft Internet Explorer ab Version 3.0 benötigt. Das Adventure, das übrigens unser PC-Spieler Arndt Grass programmiert hat, benutzt im Gegensatz zu vielen anderen Spielen im Netz keine Erweiterungen wie JAVA oder Shockwave, so daß es ohne zusätzliche Plug-Ins auskommt und auch von Windows-3.1-Anwendern, die keinen Zugriff auf JAVA-Programme haben, problemlos gespielt werden kann.

Über zehn verschiedene Schauplätze mit jeder Menge rätselhafter Aufgaben erwarten abenteuerbegeisterte Spieler unter folgender Internet-Adresse:

http://www.tronic.de/carter/

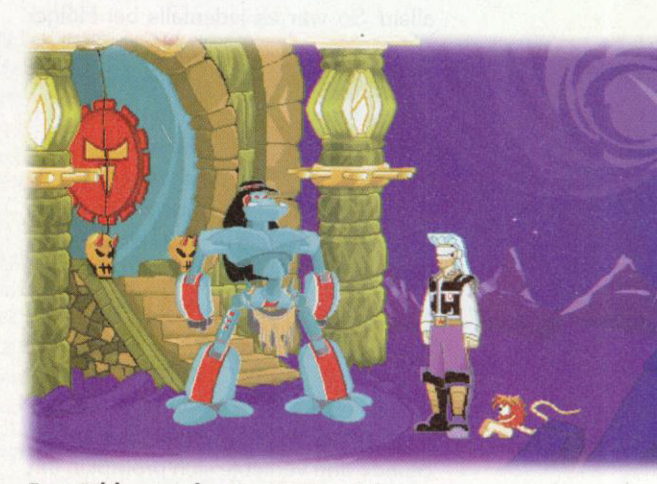
Zur Lösung des Adventures ist einige Knobelei nötig, denn in den Katakomben unterhalb der Abtei Bonifaz nahe Genua sind dunkle Geheimnisse verborgen, die der Spieler aufdecken muß, bevor er endlich dem Geist des Chaluul entgegentreten und an dem großen Gewinnspiel teilnehmen kann.

Howard Carter lädt im Internet zum Spielen ein

Auch der dritte Teil von Howard Carter birgt dunkle Geheimnisse

Doch Howard Carter ist nicht das erste Projekt, das Matthias Neumann aufzuweisen hat. Neben den monatlichen Comic-Strips in der PC Spiel arbeitet der Zeichner an einigen weiteren Projekten. Im Gespräch ist momentan ein Grafikadventure mit der Space Rat, das sowohl viele gezeichnete als auch gerenderte Grafiken aufweisen soll. Da sich dieses Projekt noch im Vorstadium befindet, wollte er dazu nicht viel erzählen, aber wir konnten ihm bereits erste Grafiken aus dem Projekt entlocken. Auch sonst ist der Zeichner nicht faul. Zusammen mit seinem Team hat er gerade eine interaktive Mitarbeiterschulung für den Frankfurter Flughafen angefertigt, in der die Angestellten ihr Wissen über die verschiedenen Angebote, die der Flughafen seinen Kunden bietet, erweitern können. Auch ein Buch mit gesammelten Space-Rat-Werken befindet sich in Arbeit. Fans von Howard Carter werden auch auf ihre Kosten kommen, denn nachdem das Webadventure-Projekt abgeschlossen ist, bereitet der Zeichner bereits den dritten Teil der Saga um den geheimnisvollen Entdecker vor. ❑

sma



Erste Bilder aus dem Space-Rat-Adventure machen Lust auf mehr

Serie: Jobs im Busineß

Selbst ist der Mann



Folge 2 Programmierer

Ach, könnte ich doch ewig spielen! Das muß kein schöner Traum bleiben. Wie man Träume verwirklicht und spielend sein Geld verdienen kann, erzählt uns dieses Mal Programmierer Holger Dickmann.

Man nehme: eine große Portion Faszination, einen Wunsch, der von Herzen kommt und einen Zukunftstraum. So einfach ist das Rezept, im Leben zu realisieren, was wirklich Spaß macht. Die dazugehörige Kohle kommt dann ganz von allein. So war es jedenfalls bei Holger Dickmann, Mitbegründer und Programmierer von Greenwood. Seine Geburtstagstorte zählte ganze elf Kerzen, als die gute alte Brotkiste (C-64) auf den Markt kam. Bei einem Schulfreund sah er den Computer der ersten Stunde und verliebte sich prompt in ihn. „Ich war so von dem Gerät fasziniert, daß ich es mir sehnlichst zu Weihnachten wünschte", schwelgt Holger lächelnd in der Vergangenheit.

Im März '81 war er dann endlich stolzer Besitzer eines C-64. Mit einem Freund zusammen tippte er aus einem Buch das Programm „Der König von Babylon" ein und die beiden waren anschließend stundenlang mit Spielen beschäftigt. Plötzlich fängt der Blondschopf laut an zu lachen, als ihm einfällt: „Das Gerät hatte nur einen Nachteil: Wenn man ihn abschaltete, war jedesmal alles weg. Besser wurde es, als ich im Sommer endlich die 150 Märker für eine Datasette zusammengespart hatte."

Der Vorgänger der PC Spiel – die ASM – war es, die den Bochumer bewegte, selbst zu programmieren. Denn dort wurde damals das Programm Kaiser vorgestellt. Um es zu spielen, brauchte man allerdings ein Diskettenlaufwerk, das Holger nicht hatte. „Ich beschloß, mir die dem C-64 beiliegenden Handbücher über Basic näher anzuschauen und programmierte kurz darauf meine erste Wirtschaftssimulation *Der Herzog von Brandenburg"* erzählt der 27jährige stolz.

Mitte der 80er startete an Dickmanns Schule ein Pilotprojekt: Informatik. Klar, daß Holger da nicht fehlen durfte und sich so seine ersten Kenntnisse über Pascal verschaffte. Und dann ging es Schlag auf Schlag: Er programmierte *Winzer* für C-64, setzte das Programm für den Atari ST um und verkaufte es über den Kleinanzeigenteil der ASM 25mal. Dadurch wurde die Firma Starbyte auf den blonden Holger aufmerksam und kaufte ihm den Winzer ab.

Jetzt mußte auch ein neuer Rechner her. Auf dem PC programmierte er die Simulation *Black Gold*, die Ende '91 auf den Markt kam. Im November 93 folgte das Strategiespiel *Railway-Challenge*. Noch im selben Jahr gründete Holger mit Freunden die Firma Greenwood in Bochum und schaffte seinen Durchbruch mit *Der Planer*, den er immerhin 600.000mal an Mann und Frau brachte. In den heißen Phasen der Produktion hat Holger Dickmann 16-Stunden-Tage, arbeitet an den Wochenenden durch und seine Nerven leiden. Doch ist erst mal alles fertig, sieht jeder das zufriedene Strahlen auf seinem Gesicht.

„Ich habe mir alle Kenntnisse selbst beigebracht und im Laufe der Zeit viel dazugelernt – also von der Pike auf. Das geht heute leider nicht mehr", überlegt Holger, fügt aber gleich mit funkelnden Augen hinzu: „Die Möglichkeiten sind grenzenlos: Man kann inzwischen an Unis Informatik studieren ... Aber was ist später die Berufsrealität?" fragt er, läßt aber die Antwort offen, denn die Arbeit ruft, und seine Zeit ist knapp.

Und schon ist der 27jährige, dem das Programmieren immer noch soviel Spaß macht, wieder zur Tür hinaus und mit Fragen beschäftigt wie: Wer macht das nächste Konzept? Hat das Spiel auch Erfolg? Wer zeichnet die Grafiken? Wer komponiert die Musik? Was werden die Zeitschriften sagen? ... ❑

sat

Nächstes Mal: Grafiker

Der große PC-Spiel-Award 1996

Zwölf spannende, actiongeladene und rätselhafte Monate lang haben wir von der PC Spiel alle Neuerscheinungen auf Herz und Nieren getestet und Euch unsere ehrliche Meinung zu jedem Spiel geschrieben. Doch obwohl hier alles alte Hasen sind, die sich im Busineß auskennen – letztlich ist es Eure Meinung, die zählt. Deshalb seid Ihr am Zug, wenn es um die Wahl des Spiels des Jahres geht, und nicht das Redaktions-Team. Auf den folgenden Seiten lassen wir nochmals die Titel, die uns am meisten begeistert haben, Revue passieren. Ihr dürft jedoch auch alle anderen Games, die in diesem Jahr erschienen sind, in Eure Wahl mit aufnehmen, die hier nicht genannt sind. Wir freuen uns jetzt schon darauf, Eure Zuschriften auszuwerten! Und auf eins könnt Ihr wetten: Auch die Verantwortlichen bei den Softwarefirmen warten schon ganz gespannt und hoffen, die begehrte Trophäe einheimsen zu können. Also, worauf wartet Ihr noch? Schnappt Euch eine Postkarte, schreibt Eure fünf Lieblingsspiele des Jahres drauf und schickt sie bis zum **6. Dezember '96** an folgende Adresse:

TRONIC-Verlag
Redaktion PC Spiel
Kennwort „Award"
Hessenring 32
37269 Eschwege

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlags und deren Angehörige dürfen leider wieder mal nicht teilnehmen – schade, denn **unter allen Einsendern verlosen wir etliche dicke Softwarepakete!** Und wer kann dazu schon nein sagen?

Januar Februar März 1996

Zum letzten Mal dürft Ihr das Gesicht unserer lieben Tante Kate bewundern. Gerüchte besagen, daß wenig später in Holland eine Auswanderungswelle ausbrach ...

Seit Bard's Tale genießt **Interplay** unter Rollenspielern hohes Ansehen. **Stonekeep** erfüllt dann auch alle Erwartungen.

Im Januar weiß man noch nicht, daß Deutschland Fußball-Europameister wird. Doch der Meister des Computerfußballs steht schon fest: **FIFA Soccer '96** von **Electronic Arts**.

In einem Monat voller Renngames schafft es **Sonys Destruction Derby** in unsere Top 5. Unheimlich destruktiv, abartig geil!

Schön gezeichnet statt kalt gerendert sind die Adventures von **LucasArts. The Dig** wartet zudem mit einer Idee von Steven Spielberg und beachtlicher Spieldauer auf.

Daß die Franzosen die besten Köche und grellsten Modedesigner haben, weiß man schon lange. Dank **Rayman** von **UBI-Soft** gehören sie auch zu den Produzenten der besten Jump'n'Runs.

Übersichtlicher ist das Heft geworden – seither seht Ihr auf einen Blick, was Euch auf der CD und im Folgemonat erwartet.

Von **DID** kommt **Eurofighter**, ein sehr detailliertes Spiel, dem zur Realität nicht mehr viel fehlt.

Blizzard läßt Orks und Menschen in **Warcraft II** gegeneinander kämpfen. Sowohl im Netzwerkmodus als auch allein gegen den Compi ein Hit.

Bei **Worms** von **Team 17** bleibt man gerne länger vor dem Bildschirm hocken. Das Spiel ist grell und macht jede Menge Spaß.

Ein blonder Held, der Antje gefällt - das ist die Message von **Torin's Passage**. Ein Spiel im Cartoon-Stil, das Sierras Ruhm erheblich gemehrt hat.

Sanctuary Woods bringt **The Riddle of Master Lu**, ein Game um Robert Ripley, heraus, das wirklich klasse aussieht.

Aller guten Dinge sind drei: Unser neues Qualitätssiegel "PC Spiel Hot Game" wird im Monat seiner Neueinführung gleich dreimal vergeben.

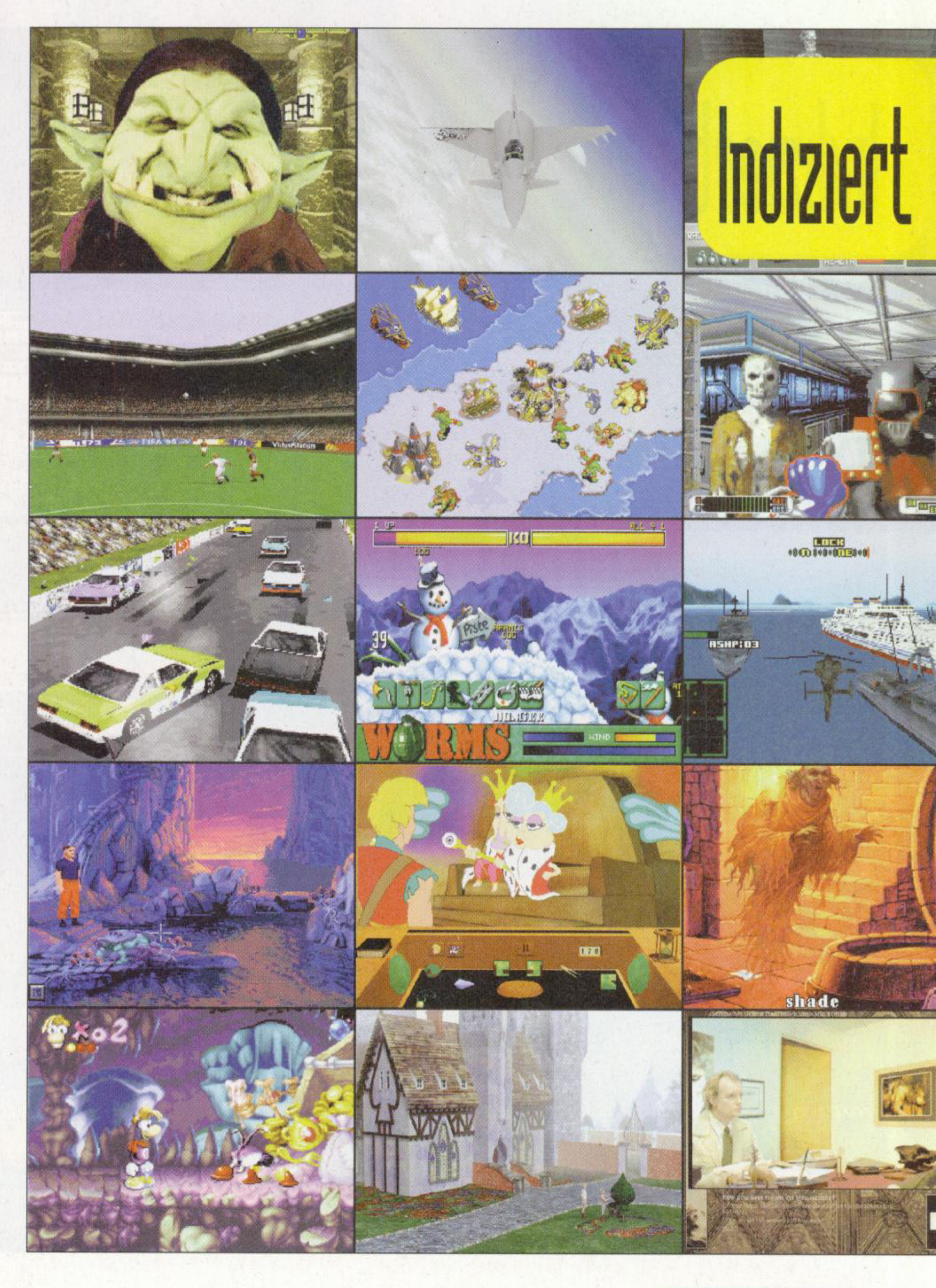
Neuartige Steuerung, dichte Atmosphäre – das ist **T. F. S.**. In dem Werk von **Virgin/Bethesda** geht's hart zur Sache.

Auch **Origin** versucht sich mit Erfolg am Genre der 3D-Ballereien. **Cybermage** hat mehr rätselmäßige Substanz als das Gros der Konkurrenz.

Core Design läßt Euch in einen Kampfhubschrauber klettern. Bei **Thunderhawk 2 Firestorm** handelt es sich nicht um eine Simulation, sondern um ein actionlastiges Game mit schneller 3D-Grafik.

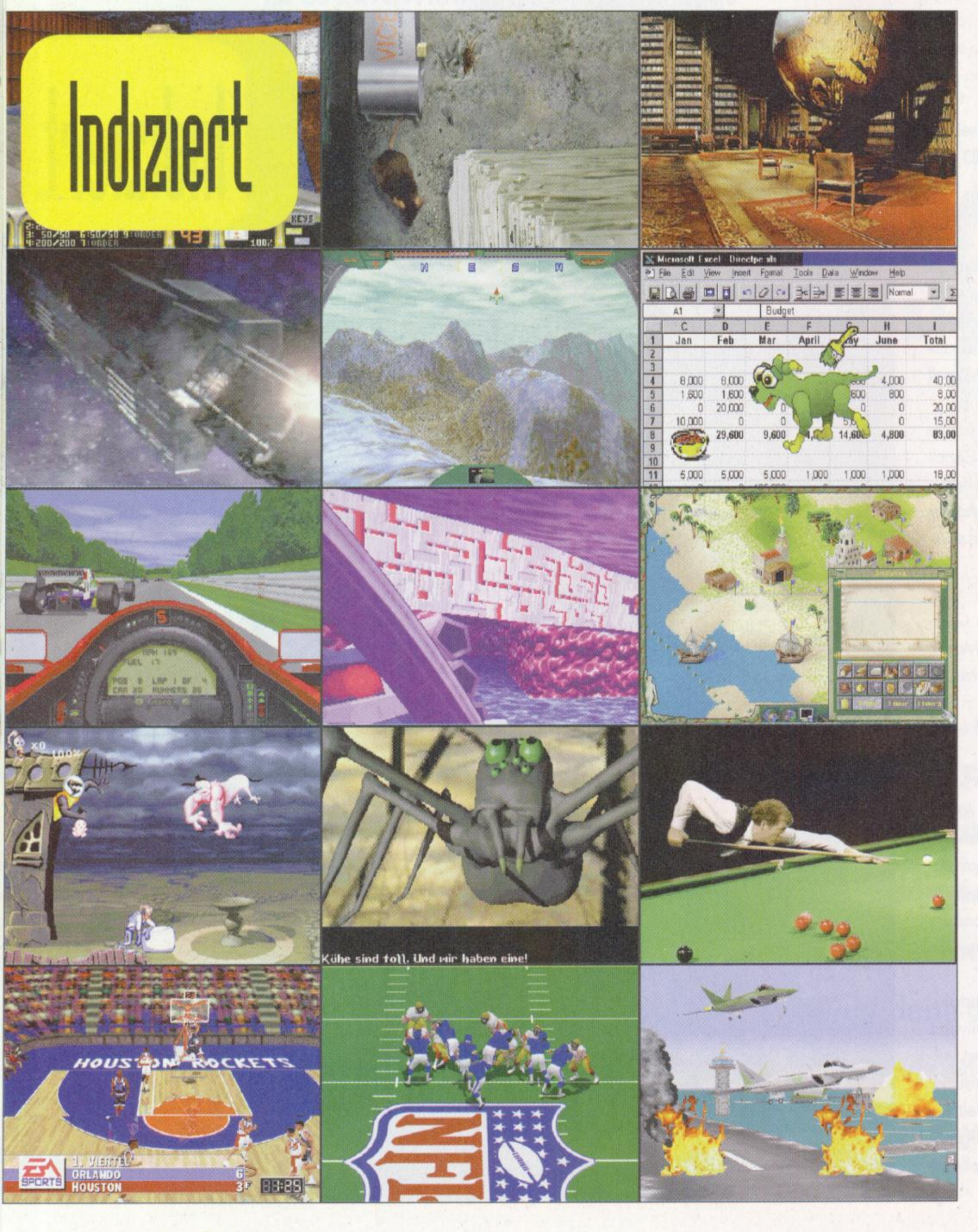
Da man bei **Shannara** von **Legend Entertainment** durch Anklicken Verben und Substantive zu Befehlen kombinieren kann, wird eine fast verschüttete Spieltiefe im Fantasy-Land neu entdeckt.

Die amerikanische Company **Sierra** siedelt ein Grusel-Game in München an: **Gabriel Knight 2** sorgt technisch perfektioniert für eine gepflegte Gänsehaut.



1996 April Mai Juni

Erstmals seit Einführung des neuen Wertungssystems wird die Höchstnote vergeben – und das ist kein Aprilscherz ...
Besser als Duke Nukem 1 und 2: Der indizierte Nachfolger bietet Interaktivität mit der Umgebung, totale Bewegungsfreiheit und ein knalliges Gameplay. **Apogees** Game feierte weltweit einen schier unglaublichen Erfolg.
Besser ein Pentium: **Wing Commander IV** ist erwartungsgemäß eines der hardwareintensivsten Spiele des Jahres. Doch **Origin** kombiniert wie gewohnt Action und filmreife Handlung ganz meisterhaft.
Besser als Indy Car: die Formel 1. Erstens sind die Kurse interessanter, zweitens ist Schumi dabei. Und mit **Formula One Grand Prix 2** bringt **Microprose** das derzeitige Non-Plus-Ultra in Sachen Rennsims.
Besser als sein Vorgänger: **Earthworm Jim 2** von **Softgold**. Und weil der erste Teil auch schon sehr spaßig war, bekommt man diesen gleich mitgeliefert. Jump'n'Run-Fun hoch zwei.
Besser als letztes Jahr: Für die 96er-Version hat **Electronic Arts** dem Basketball-Game **NBA Live** mehr Statistiken und eine bessere Atmosphäre dank überarbeiteter Grafik spendiert.



In der Vorschau wird ein Test von Z angekündigt. Doch die Bitmap Brothers verschieben die Veröffentlichung und lassen uns noch warten ...
Wer Kakerlaken eklig findet, sollte die Finger von **Bad Mojo** lassen. Weniger Empfindliche bekommen mit **Pusle Entertainments** Werk ein hervorragendes Abenteuer der besonderen Art.
Wer meint, daß nur in düsteren Gängen ballern so richtig schön ist, soll ruhig weiter durch seinen Keller wandern. Alle anderen metzeln bei **Terra Nova** von **Looking Glass Technologies** in der freien Natur.
Wer keine Netzwerkmöglichkeit hat, verpaßt den genialsten Teil von **Descent 2**. Die neuen Features machen den **Interplay**-Titel aber auch für Solo-Spieler zum Hit.
Wer alle Gags von **Kingdom O' Magic** versteht, ist ganz schön versaut. Das Werk von **SCI** ist eines der skurrilsten Adventures des Jahres.
Wer sich noch nie mit American Football befaßt hat, wird bei **Front Page Sports Football '96** ganz schön hilflos dreinschauen. Fans dieses Sports bekommen jedoch von **Sierra** eine gekonnte Umsetzung des Themas geboten.

He's back: Manfred Kleimann, Gründungschefredakteur der ASM, unserer Vorgängerin und ersten deutschen Computerspielezeitschrift, ist zurückgekehrt und läßt sich fortan von Lesern der ersten Stunde feiern.
Activision erweckt eine Adventure-Legende zu neuem Leben: Opulente Grafik, stimmungsvoller Sound – die Atmosphäre von **Zork Nemesis** zieht jeden in ihren Bann.
So süß, daß wir unsere heiligsten Grundsätze über Bord warfen: **Dogz** von **Mindscape** ist der „bissigste" Bildschirmschoner, den es je gab.
Noch einfacher zu bedienen, noch niedlicher, noch komplexer als der Vorgänger: **Die Siedler II** katapultierten das deutsche Softwarehaus **Blue Byte** an die Spitze der Verkaufscharts.
Damit könnt Ihr Euch die Kugel geben: **Virtual Snooker** ist eine rundum gelungene Simulation des Kneipensports. Gratulation, **Interplay**!
Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Freunde von Kampfflugzeugsimulationen bestimmt, wenn sie **Advanced Tactical Fighters** in die Finger bekommen. **Jane's Combat Simulations** bittet zum Start!

1996 Juli August September

Die Aufmachung der Titelseite ändert sich leicht, die CD wandert ins Heft. Dadurch zerreißt das CD-Cover – eine Leserbriefflut überschwemmt uns förmlich ...
Mit **AH-64D Longbow** ist Abheben angesagt: **Jane's Combat Simulations** liefern flüssige Grafiken, viele Details und zahlreiche Missionen.
Bei **Chaos Overlords** werdet Ihr zum kriminellen Bandenchef. **New World Computings** Werk erfordert eine gewisse Einarbeitungszeit, macht im Mehrspielermodus aber ungeheuer viel Spaß.
Die Erde muß in **S.T.O.R.M.** vor weiterer radioaktiver Verseuchung geschützt werden. **Virtual Studios** bringt damit eines der wenigen Action-Games mit interessanter Story.
Urban Runner von **Sierra** knistert nur so vor Spannung. Bei dem technisch makellos inszenierten interaktiven Krimi steht man oft unter Zeitdruck.
Die Hauptperson von **Puppen, Perlen und Pistolen** ist, wie es sich für einen Detektiv gehört, dem Alkohol nicht abgeneigt. **Philips Media** serviert einen Krimi in schmuddeligem Milieu.

Harte Meinungs-Fights in der Redaktion: Ist Battlearena Toshinden oder Virtua Fighter das beste Prügelgame? Zum ersten Mal gibt's eine Patt-Situation in den Top 5.
Eine ganz normale Umgebung ist der Schauplatz für eine ganz unnormale Story. **Gremlin Interactive** legt **Normality** vor – ein absolut gelungenes Adventure.
Sega setzt einen seiner Spitzentitel für den PC um: **Virtua Fighter** zieht mit geiler Grafik und makellosem Gameplay Beat'em-Up-Fans in seinen Bann – Gegenwehr zwecklos.
Hier geht's rund, denn wenn bei **Battlearena Toshinden** die Kampfarena gedreht und gezoomt wird, kommt Freude auf. **Playmates Interactive** brachte den Playstation-Hit auf den PC.
Gute 2D-Ballerspiele mit Power-Ups satt sind in letzter Zeit rar. Doch **Fire Fight** von **Electronic Arts** füllt die Lücke ganz locker.
Capture the Flag auf der Insel: **Return Fire** verlangt Taktik und Reaktion. **Warner Interactive**s Game unterhält vor allem im Multiplayer-Modus bestens.

Laßt die Sektkorken knallen, wir haben das CD-Problem gelöst! Kein löchriges Titelblatt mehr, kein zerrissenes CD-Cover ...
Q...., das erste „echte" 3D-Game bietet wegweisende Grafik, eine flexible Benutzerführung und eine dichte Atmosphäre. **id** liefert ein echtes Argument für den Kauf eines Pentium.
Eine erstklassige Grafik haben **Adeline/Electronic Arts** da auf den Bildschirm gebracht. Doch zu unseren Lieblingsspielen gehört **Time Commando** natürlich nur, weil das Genre-Mix gehörig Spaß macht.
Digital Integration dreht auf: **Hind**s Grafik ist nicht weltbewegend, das Gameplay schon: Missionen satt und Multiplayer-Funktion – sogar kombiniert mit dem Vorgänger-Game Apache desselben Herstellers.
Jahrelang schon steht **Access** auf dem Siegertreppchen, wenn es um das beste Golfgame geht. Grafisch und spielerisch runderneuert, sorgt **Links LS** dafür, daß dies auch so bleibt.
Electronic Arts spendiert einem Klasse-Rennspiel eine Netzwerkfunktion und neue Kurse – heraus kommt mit **The Need for Speed SE** ein noch besseres Produkt.

Indiziert



Boong!?

die ultimatiefe Fußballsimulation

Selbstverständlich beinhaltet Boong!? die Elemente traditioneller Simulationen, wie Stadionbau, Werbung, Transfer, Training, Zeitung, Wetten, Personal, Fanartikel... etc.
Wir haben uns aber erlaubt, das Thema Fußball von der heiter-ironischen Seite zu betrachten, was seinen Ausdruck in den Ereignissen und den fröhlich-frechen Grafiken gefunden hat.
Bei Boong!? kann es Ihnen passieren, daß Sie den Schiedsrichter mit den Cheergirls in der Wanne erwischen, Ihr bester Stürmer mit der Masseuse durchbrennt, oder Ihr Assistent im Rausch die Mannschaft falsch trainiert. Selbstverständlich enthält Boong!? trotzdem den echten Spielplan der Liga-Saison 1996/97, denn es ist nicht nur eine Augenweide, sondern die wahrscheinlich lustigste Software-Praline der Welt oder einfach die beste Fußball-Management-Trainer-Computer-Simulation für Windows, die bisher erschienen ist.

Pressestimme

"... Auch wenn die ausgezeichneten, originellen Grafiken auf ein eher humoristisches Spiel schließen lassen, Boong?! ist eine ernsthafte Fußballsimulation. Vom ausgeklügelten Transfer- und Vertragssystem, über Merchandising und Banden- bzw. Trikotwerbung, bis hin zum Training und der Mannschaftsaufstellung, Boong?! gibt in jedem Bereich eine gute Figur ab. Das liegt zum größten Teil am kinderleichten Menüsystem, mit dem man sich sofort anfreunden kann. ... Es ist genau der schmale Grat zwischen Humor und Ernsthaftigkeit, der Boong?! zu einem rundum gelungenen Programm macht."
(PC GAMES 9/96)

Systemanforderungen:

Win 3.1+, 4MB RAM, Maus, VGA 256 o. Hi, CD-ROM;
Win95, 8MB RAM, Maus, VGA 256 oder Hi, CD-ROM;
WinNT, 16MB RAM, VGA 256 oder Hi, CD-ROM;
Festplatte 5MB oder 90MB (Vollinstallation)



Erhältlich in jedem gut sortierten Fachhandel!

1996 Oktober November Dezember

Facelifting für unser Logo, ein modernerer Schriftsatz für die Headlines und ein satteres Titelbild – die PC Spiel verändert ein wenig ihr Outfit.

Die Suche nach dem ewigen Leben als Hintergrund für **Mindscapes** neues Adventure. Ewig wird das Leben von **Azreal's Tear** wohl nicht sein, dank knisternder Spannung aber doch ganz schön lang.

Adventure klassisch schön: **Baphomet's Fluch** von **Virgin** kommt einfach gekonnt daher.

Die Action-Spezialisten **Bitmap Brothers** liefern ein Echtzeit-Strategie-Spiel ab: **Z**. Wie zu erwarten war, ist dieses um einiges hektischer ausgefallen als die Werke der Konkurrenz.

Sierra macht so schnell keiner etwas vor, wenn es um gruselig angehauchte Adventures geht. **Lighthouse** ist ein gelungener Vertreter eben dieser Kategorie.

Was es nicht alles gibt! Bei **Safecracker** von **Warner Interactive** muß man sich puzzlend an zahlreichen Trseoren versuchen. Und das ganze ist nicht einmal illegal ...

Der erste Teil war eines der besten Rennspiele des letzten Jahres: **Bleifuss 2** hat von den **Virgin**-Leuten noch genialere Grafikeffekte bekommen und bringt wieder jede Menge Fun.

Bei **Megarace 2** darf man Kontrahenten, die über düster-effektvoll gestaltete Strecken heizen, mit Waffen von der Straße pusten. Das Game von **Mindscape** bietet außerdem den abgedrehtesten Kommentator des Jahres.

Nach einigen mißglückten Versuchen der Konkurrenz setzt **Software 2000** mit **Rallye Racing '97** das Rennen abseits befestigter Straßen endlich einmal kompetent um.

Bugs mag keiner, wenn sie Programme ruinieren. **Bug!** dagegen begeistert alle, die Jump'n'Runs mögen. **Sega** bringt dreidimensionalen Wind ins Genre.

Access schickt Killing-Moon-Held Tex Murphy wieder ins Rennen und zeigt mit **Pandora Directive**, daß interaktive Spielfilme keine verkorksten Schlaftabletten sein müssen.

Diese Ausgabe ist zwar nicht unbedingt die Weihnachtsausgabe, aber sie zeigt Euch dennoch auf ausführliche Art und Weise die Trendsetter zum Christfest.

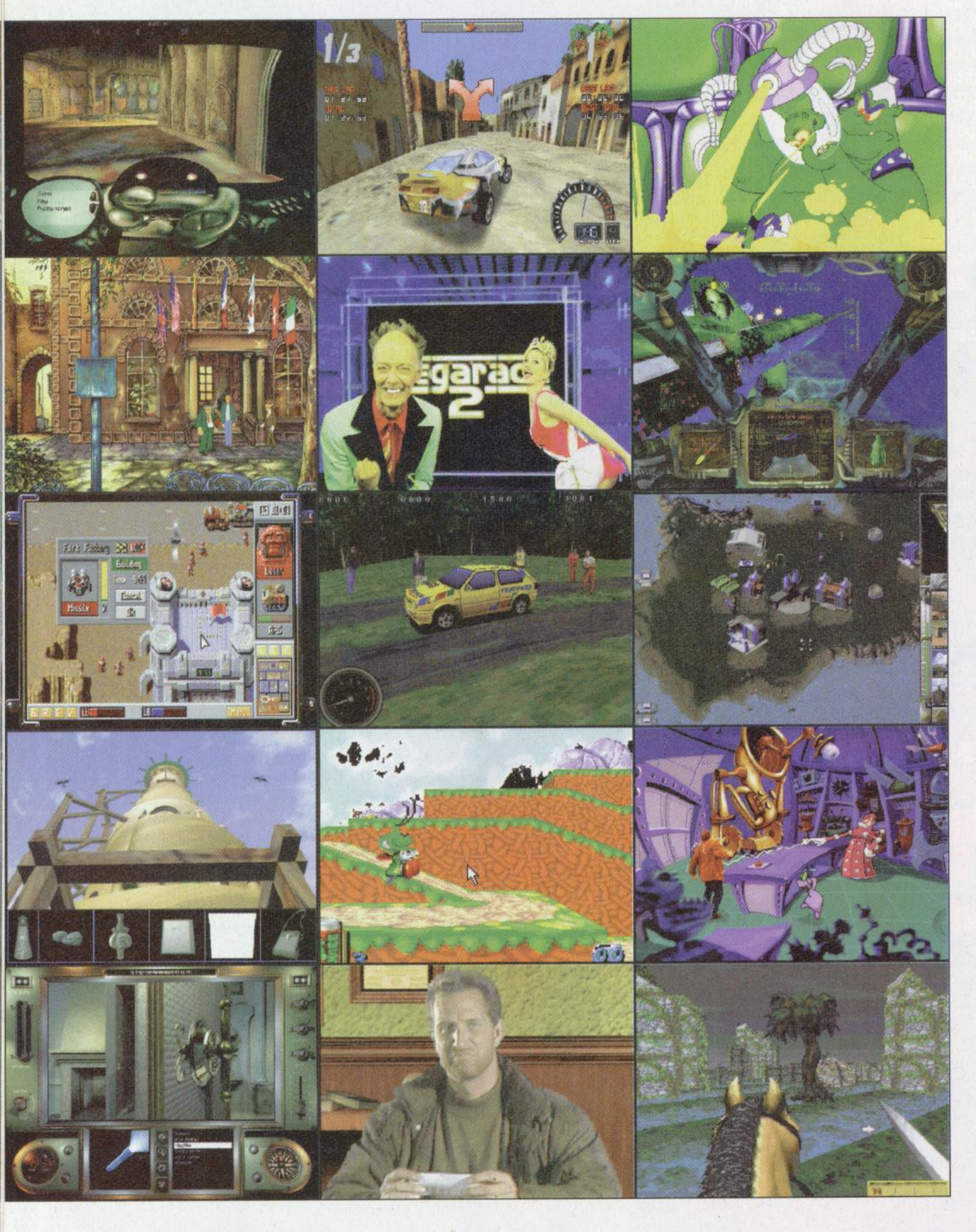
Wenn es nach **Eidos** ginge, dann sind Außerirdische kaum noch zu sättigen. Das Top-Adventure **Orion Burger** ist alles andere als nur Fast food.

Kaum ein anderes Spiel aus deutschen Landen bietet eine solche Vielfalt an spielerischen Elementen wie **Schleichfahrt** von **Blue Byte**.

Keine Frage: Dieser Nachfolger ist ein Hit und zeigt, daß auch eine Fortsetzung nicht bloß eine billige Kopie sein muß. Die Rede ist von **Command & Conquer: Alarmstufe Rot** aus dem Hause **Westwood**.

Virgin zeigt mit **Toonstruck**, daß witzige Grafik und intelligentes Gameplay durchaus zusammenpassen.

Bethesdas Klassiker Elder Scrolls hat seinen würdigen Nachfolger gefunden: **Daggerfall**.



Vor langer, langer Zeit lebten einmal die Mecubarz, ein altehrwürdiges, schönes Volk, das mächtig und weise über das Land herrschte. Damals lebten seltsame Wesen, märchenhafte Geschöpfe und Menschen noch in Frieden und Harmonie miteinander, doch dann hielt die Machtgier Einzug und zerstörte alles. Ismael, ein respektierter und geehrter Mann, hatte leider ein sehr leeres, verbittertes Herz, so daß er mit vier Gleichgesinnten ein Komplott zum Sturz der Mecubarz' schmiedete.

Die Mecubarz waren außer sich vor Wut über den Verrat Ismaels und seiner Männer! Mit unbändigem Zorn fingen sie die vier Jahreszeiten ein, sperrten sie in undurchdringliche Kristalle und schleuderten sie wutentbrannt in alle vier Winkel der zerrütteten Welt, wo sie auch heute noch in der ewigen Gewalt von Eis, Nebel, Wasser & Feuer schmachten. Vier der Verräter wurden in die Verbannung geschickt, doch Ismael ist spurlos verschwunden.

Erforschen Sie in der Rolle des unerfahrenen Abenteurers Quickthorpe die vier Länder der Mecubarz', und begeben Sie sich auf die Suche nach den mystischen Edelsteinen, durch die Ihr Volk befreit wird. Zur Lösung dieser aufregenden, jedoch unvorhersehbaren Aufgabe benötigen Sie eine scharfe Beobachtungsgabe, Geschick beim Lösen von Rätseln und einen wachen Verstand. Interagieren Sie mit einem Universum von Figuren, die durch echte Stimmen zum Leben erweckt werden und eine derart dichte Atmosphäre schaffen, daß man sie spüren kann. In einer Kombination von atemberaubenden Animationen und atmosphärischen Soundeffekten gehen Sie mit Fable auf die Reise Ihres Lebens!

Doch Vorsicht ist geboten ... denn in der Fabelwelt ist nicht alles Gold, was glänzt.

Zitat PC Games 10/96: „... gehört Fable sicherlich zu den schönsten Fantasy-Adventures. ... Bitte mehr davon!"

Kurz angespielt

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

Vom Kauf eines solchen Spiels kann nur abgeraten werden. Entweder gibt es keinen erkennbaren Spielspaß, oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Es ist durchaus spielenswert, aber das jeweilige Genre bietet Besseres. Wer das weiß und in Kauf nimmt, wird bei einer Anschaffung trotzdem nicht enttäuscht.

Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.

☛ **XX** Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.
Die Systemanforderungen beziehen sich stets auf die mindestens erforderliche Ausstattung – es ist beinahe die Regel, daß ein wirklich flüssiger Ablauf erst bei Rechnern der nächsthöheren Klasse garantiert ist. Das Vorhandensein eines CD-ROM-Laufwerks wird automatisch vorausgesetzt, weil Spieleneuerscheinungen mittlerweile nur noch ausnahmsweise auf Disketten erhältlich sind. Läuft ein Spiel unter Windows, dann wird mindestens die Version Windows 3.1 vorausgesetzt. Sofern bei Redaktionsschluß bekannt, werden in den Beschreibungen die Altersempfehlungen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit angegeben.

Aro & Elmi



Jump'n'Run, ca. 15 DM, Hersteller/Muster von: VIST

Systemanforderungen:
386/33, 4 MB RAM, VGA

In diesem Werbespiel beseitigen zwei Zahnpastatuben in Jump'n'Run-Manier Plaque sowie Karies und sorgen für frischen Atem. Paste und Gelee sind die Zauberwaffen eines Games, das spielerisch zu gefallen weiß.

☛ **mehr im CD-Magazin**

Assassin 2015



Ballerspiel, ca. 95 DM, Hersteller/Muster von: Warner Interactive Entertainment

Systemanforderungen:
486/66, 16 MB RAM, SVGA, Quadspeed-Laufwerk, Windows 95

Als Geheimagent in tödlicher Mission begibt sich der Spieler auf eine Ballerreise in der Zukunft. Aus der Ich-Perspektive wird alles vernichtet, was sich bewegt. Ein veraltetes Spielprinzip, an das man sich erst wieder gewöhnen muß.

☛ **mehr auf S. 89**

Attack of the Mutant Penguins



Jump'n'Run, ca. 70 DM, Hersteller: Gametek, Muster von: Selling Points

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, VGA, ca. 20 MB auf Festplatte

Mutierte Pinguine greifen die Erde an. In diesem vom Spielprinzip her konsolenähnlichen Jump'n'Run geht man mit einem lustigen Knirps auf eine etwas langatmige Alienjagd.

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 93**

Caveland



Puzzle-Action, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Systemanforderungen:
P120, 16 MB RAM, SVGA, Quadspeed-Laufwerk, Windows 95

Um Ruinen einer Tempelanlage zu bergen, müssen Zwerge in einer Lemmings-artigen Spielumgebung auch für die Infrastruktur sorgen. Caveland zeigt auf erfrischende Weise, daß das Sim-Siedler-Civilization-Prinzip noch keinen Bart hat.

☛ **mehr im CD-Magazin**





Command& Conquer: Red Alert



Strategie, ca. 90 DM, Hersteller: Westwood, Muster von: Virgin Interactive

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, SVGA (Win 95), VGA (DOS)

In Westwoods Nachfolger zum Kultstrategiespiel darf wieder mit Panzern gespielt werden. Jetzt wird in einem fiktiven Szenario vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs gestritten – ohne Hitler. Die neue Referenz des Genres.

☛ mehr auf S. 56

Complete Davis Cup Tennis



Tennissimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Telstar, Muster von: Konami

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 20 MB auf Festplatte

Diese Tennis-Simulation verfügt über eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten. Jedoch wird der Spaß am weißen Sport durch eine äußerst umständliche Steuerung getrübt.

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 103

Creatures



Simulation, ca. 90 DM, Hersteller: Millennium, Muster von: Warner Interactive

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 35 MB auf Festplatte, Windows 95

Ein Spiel, das eigentlich keins ist. Dafür sind die Creatures – ähnlich wie Dogz – lernfähig. Das Programm, das über eine ausgezeichnete Künstliche Intelligenz verfügt, wird bestimmt zum Kult.

☛ mehr auf S. 94

Deadlock



Strategie-/Managementsimulation, ca. 95 DM, Hersteller/Muster von: Warner Interactive

Systemanforderungen: 486/66, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Sieben verschiedene Volksgruppen mit spezifischen Eigenheiten besiedeln einen fernen Planeten. Kolonien müssen errichtet, ausgebaut und gehalten werden. Der Spieler muß clever wirtschaften, um dieses komplexe Game zu gewinnen.

☛ mehr auf S. 99

Deadly Tide



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Microsoft

Systemanforderungen: P75, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Außerirdische greifen die Erde vom Meeresboden aus an. In Rebel-Assault-Manier wehren sich die Betroffenen. Ballerspaß vom Feinsten.

☛ mehr auf S. 58

Destiny



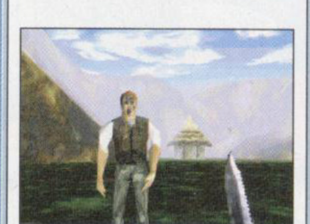
Strategie-/Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Interactive Magic, Muster von: Interactive Magic/Software 2000

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, ca. 45 MB auf Festplatte

Echtzeit-Strategie im Stil von Civilization, die auch im Netzwerk gespielt werden kann. Das vielleicht komplexeste Game seiner Art, für schnelle Partien oder Genre-Neulinge jedoch weniger geeignet.

☛ mehr auf S. 84

Deus



Adventure, ca. 90 DM, Hersteller: Simarils, Muster von: Selling Points

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

In einer gesetzlosen Gesellschaft verdingt der Spieler sich als Kopfgeldjäger und muß eine Terrorgruppe verfolgen. Der Nachfolger von Robinson's Requiem bietet ähnlichen Spielspaß, aber wenig Innovation.

☛ mehr auf S. 98

The Elder Scrolls 2 – Daggerfall



Rollenspiel, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Bethesda Softworks

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Das Rollenspiel in mittelalterlichem Ambiente bietet eine Vielzahl von Jobs und Aufträgen, die der Spieler zu erfüllen hat. Längerer Spielspaß ist vorprogrammiert!

☛ mehr auf S. 100

F-22 Lightning II



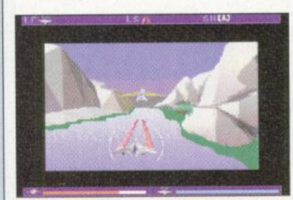
Kampfflugsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: NovaLogic, Muster von: Electronic Arts

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Die Piloten in diesem actiongeladenen Flugi müssen Kopf und Kragen in den Krisengebieten der Welt riskieren. Aber mit der F-22 geht es einfach zu Werke, und auch herausragende Grafik wird geboten.

☛ **mehr auf S. 129**

Fast Track Racing



Kompilation, ca. 20 DM, Hersteller/Muster von: Topware

Systemanforderungen:
286/16, VGA

Drei Games plus 100 Sharewareprogramme auf einer CD für 20 Mark! Doch diese Games sind schon lang aus der Mode gekommen und vermitteln kaum noch Spielspaß.

☛ **mehr im CD-Magazin**

Die fünfte Dimension



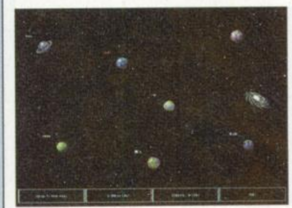
Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Mad Engine, Muster von: Eidos

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Der Held dieses Point'n'Click-Adventures muß Zeitreisen unternehmen, um Teile von Merlins zerbrochenem Zauberstab zu finden. Ein humorvolles Game mit guten Grafiken.

☛ **mehr auf S. 105**

Gazillionaire Deluxe



Strategie/Managementsimulation, ca. 55 DM, Hersteller/Muster von: LavaMind

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 5 MB auf Festplatte, Windows

Handel und Wandel in einem mächtig abgedrehten Zweig der Galaxie. Kleine Idee, minimalistische Ausführung, aber mit jeder Menge Charme und Humor.

☛ **mehr im CD-Magazin**



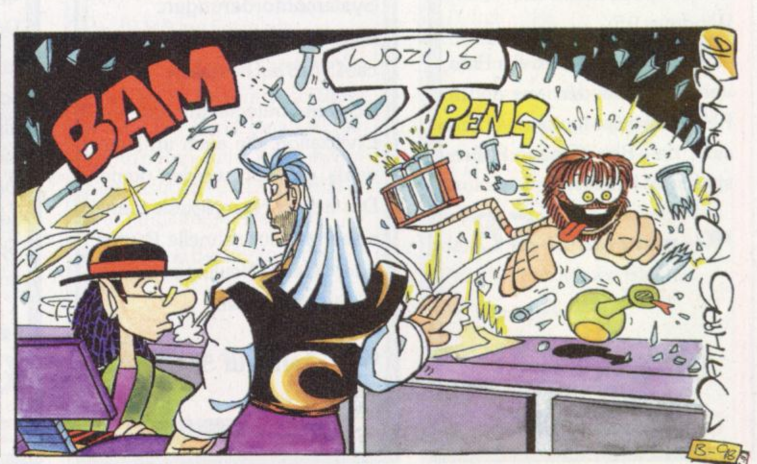
MATHIAS NEUMANN











Gene Wars



Strategie-/Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 42 MB auf Festplatte

Nach einem galaktischen Krieg müssen 24 Planeten wieder in einen bewohnbaren Zustand versetzt werden. Gene Wars ist ein echtes Langzeitprogramm für Spieler, die gerne virtuellen Bautätigkeiten nachgehen.

☛ mehr im CD-Magazin

Gex



Jump'n'Run, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: Microsoft

Systemanforderungen: P75, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Einen kleinen grünen Gecko steuert man Jump'n'Run-mäßig über Plattformen und begegnet dabei Figuren aus Kultfilmen der 70er. Nett gemacht, aber nicht ganz ruckelfrei.

☛ mehr auf S. 96

Hellbender



Balleraction, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Microsoft

Systemanforderungen: P75, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95, ca. 32 MB auf Festplatte

Feindlich gesinnte Aliens bedrohen die Menschheit. In der Rolle eines Jagdfliegers müssen die Angriffe abgewehrt werden. Rasante 3D-Action, die durchaus gefallen kann.

☛ mehr auf S. 91

Jagged Alliance 2: Deadly Games



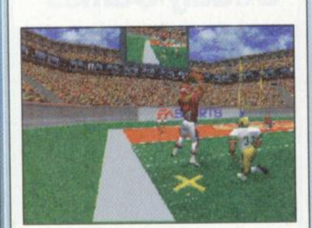
Strategie/Rollenspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Sir-Tech, Muster von: Rushware

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Kriegsstrategie pur. 70 Regierungssöldner warten auf ihren speziellen Einsatz auf unwegsamstem Terrain, um Rebellen zu bekämpfen. Ein wenig enttäuschend, daß es kaum Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger gibt.

☛ mehr auf S. 82

Madden NFL 97



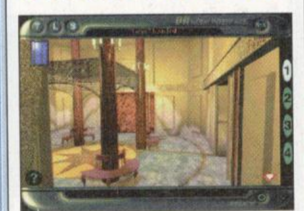
Football-Simulation, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Systemanforderungen: P60, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

American Football at its best mit den Spielern und Regeln der aktuellen Saison! Spielerisch wie grafisch bietet dieses Produkt fast alles, was sich Fans dieser Sportart wünschen.

☛ mehr auf S. 102

Majestic: Alien Encounter



Adventure, ca. 90 DM, Hersteller: Piranha, Muster von: CDV

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows, Doublespeed-Laufwerk

Ein stolzer Weltraumkreuzer verschwindet und taucht Jahre später mit einem schrecklichen Geheimnis wieder auf. Edle Grafiken, gute Sounds und die gruselige Atmosphäre an Bord der Majestic laden zu stundenlangem Spielen ein.

☛ mehr auf S. 131

Marathon 2 – Durandal



Ballerspiel, ca. 70 DM, Hersteller: Bungie, Muster von: Alpha Soft

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Als Sicherheitsoffizier betritt man die gewaltsame Welt von Marathon 2. In dieser rauhen Umgebung herrscht der nackte Überlebenskampf. Der 3D-Hardcore-Shooter ist ein weiterer Vertreter blutigen Killens, der über den Durchschnitt nicht hinauskommt.

☛ mehr auf S. 88

Mechwarrior 2: Mercenaries



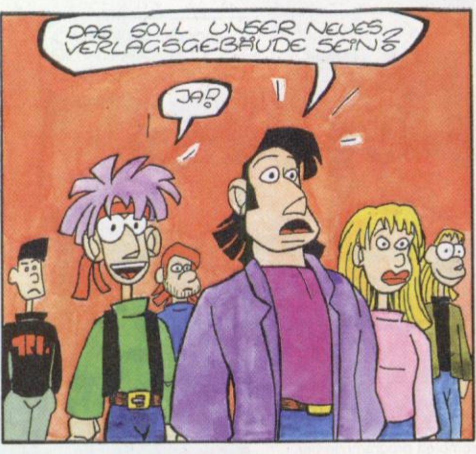
Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Activision, Muster von: Bomico

Systemanforderungen: P60, 8 MB RAM, VGA, ca. 65 MB auf Festplatte

Auch im dritten Jahrtausend führen Menschen immer noch Kriege. In riesigen Panzer-Kostümen marschieren die Söldner in die Schlacht, die bis zum Platzen mit gut gemachter Action angefüllt ist.

☛ mehr auf S. 81

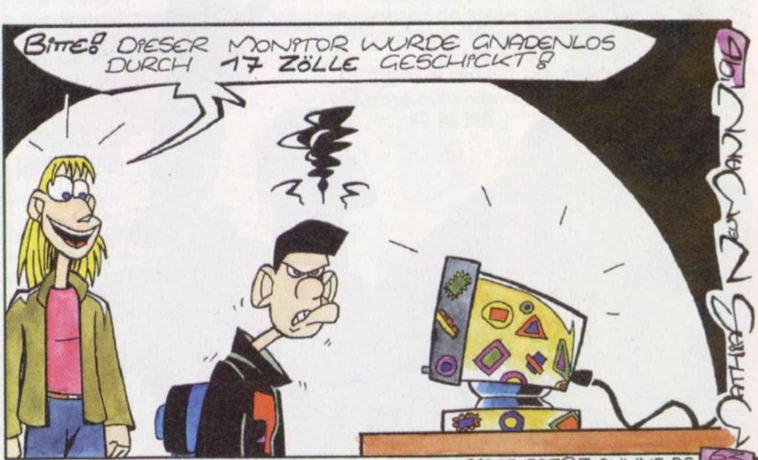




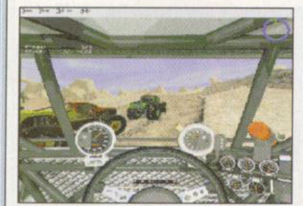








Monster Truck Madness



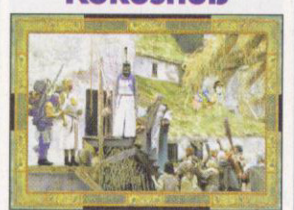
Rennsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Microsoft

Systemanforderungen: P75, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Ein typisches US-amerikanisches Rennspektakel mit PS-starken Trucks führt über Rundkurse, schlammige Pisten und Hindernisse. Hier wird von Technik und Präsentation her beste Computerspiel-Unterhaltung geboten.

☛ mehr auf S. 92

Monty Python und die Ritter der Kokosnuß



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: 7th Level, Muster von: Bomico

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

Nach der englischen kommt jetzt die Version mit deutschen Untertiteln. Das nicht ganz ernst gemeinte Adventure ist für Python-Fans und Freunde abgedrehten Humors ein Muß, für andere jedoch unter Umständen verwirrend.

USK: ab 16

☛ PC Spiel 9/96

Mummy: Tomb of the Pharaoh



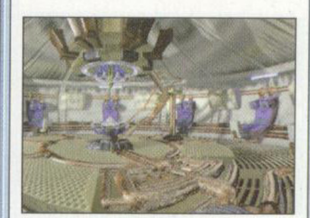
Adventure, ca. 75 DM, Hersteller: Interplay, Muster von: Acclaim

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Das Point'n'Click-Adventure führt zu Ausgrabungsarbeiten nach Ägypten. Doch schon bald geschieht ein Mord im Camp in der Nähe der Pyramiden. Nicht uninteressant, aber mit den typischen Problemen vieler interaktiver Spielfilme behaftet.

☛ mehr auf S. 109

Net:Zone



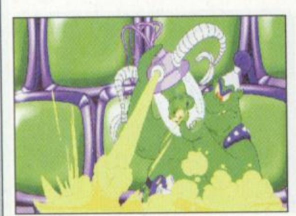
Adventure, ca. 90 DM, Hersteller: Gametek, Muster von: Selling Points

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Auf der Suche nach seinem Vater stößt der Spieler durch Aufsetzen eines Datenhelms auf mysteriöse Dinge im Cyberspace. Net:Zone wirkt so psychedelisch wie eine gute Technodroge, läßt den Verstand aber klar und fordert ihn heraus.

☛ mehr auf S. 104

Orion Burger



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Eidos

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Des Universums größte Fastfood-Kette hat es auf Menschenfleisch abgesehen. In diesem humorvollen und fesselnden Grafik-Adventure muß der Held nun seine Intelligenz beweisen, denn nur IQ-arme Zutaten werden verwendet.

☛ mehr auf S. 79

PC MauMau



Kartenspiel, ca. 20 DM, Hersteller/Muster von: ComConsulting GmbH

Systemanforderungen: 486/66, 4 MB RAM, SVGA, Windows

Das kinderleichte und beliebte Kartenspiel, dessen Regeln wohl jedem bekannt sein dürften, wurde auf CD gebannt. Das Ergebnis ist o.k., kann mit einer „echten" Partie aber trotzdem nicht konkurrieren.

☛ mehr im CD-Magazin

Pinball Construction Kit



Flippersimulation, ca. 90 DM, Hersteller: 21st Century Entertainment, Muster von: Selling Points

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 8 MB auf Festplatte, Windows

Flipperfans können mit der Maus aus einem riesigen Baukasten ihre eigenen Tische zusammenschrauben. Wer nicht nur eine ruhige Kugel schieben, sondern selbst mal einen ultimativen Flipper bauen möchte, ist hier genau richtig.

☛ mehr auf S. 128

Der Planer 2



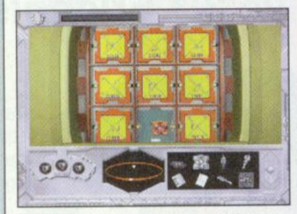
Managementsimulation, ca. 90 DM, Hersteller: Greenwood, Muster von: Softgold

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wie werde ich ein erfolgreicher Geschäftsmann? Es gilt, ein Speditionsunternehmen zum Erfolg zu führen. Durchweg gelungen und authentisch könnte man die neue Version schon fast als Trainingsprogramm einsetzen.

☛ mehr auf S. 86

Rendezvous im Weltraum



Knobel-Adventure, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: Sierra Coktel Vision Deutschland

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Eng an den Roman von Arthur C. Clarke angelehnt, muß in diesem Adventure der Kontakt zu Außerirdischen aufgenommen werden. Viel Knobelarbeit, untermalt von phantastischen Sounds und Grafiken, wartet auf Adventurefreunde.

☛ mehr auf S. 106

Schleichfahrt



Strategie/Action/Adventure, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Blue Byte

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Die fortschreitende Umweltzerstörung zwang die Menschen zur Besiedelung des Meeresbodens. Doch auch dort gibt's wieder Machtkämpfe. Der geschickte Genre-Mix ist mit Sicherheit eine der stärksten Produktionen dieses Jahres.

☛ mehr auf S. 54

Secrets of the Luxor



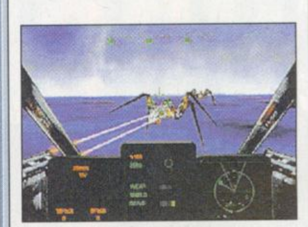
Adventure, ca. 70 DM, Hersteller: Mojave, Muster von: Alpha Soft

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

Eine seltsame militärische Organisation interessiert sich für eine Pyramide, und es ist Spielers Aufgabe, als erster das Geheimnis zu lüften. Leider trüben aber ein paar unnötige Schnitzer den trotzdem überdurchschnittlichen Spielspaß.

☛ mehr auf S. 107

Shattered Steel



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Interplay, Muster von: Acclaim

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Die friedliche Koexistenz im All wird durch Fiesnicks bedroht. Im echten Robot-Outfit forschen Spieler nach dem Feind, der in diesem knallharten Action-Game eliminiert werden muß.

☛ mehr auf S. 80



Sherlock Holmes – Das Geheimnis der tätowierten Rose



Krimi-Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Systemanforderungen: 486/50, 8 MB RAM, VGA, Singlespeed-Laufwerk, ca. 10 MB auf Festplatte

Der zweite Teil des Krimi-Adventures rund um den Meisterdetektiv beschert Holmes- und Watson-Fans einen vergnüglichen Fall, der die kleinen, grauen Zellen aktiviert. Gute Grafiken und knackige Rätsel warten auf gewitzte Spürnasen.

☛ mehr auf S. 108

Star Quest I: In the 27th Century



Ballerspiel, ca. 50 DM, Hersteller: Virtual Adventures, Muster von: NBG

Systemanforderungen: 386/25, 4 MB RAM, VGA

Weltraumballerei von der traditionellen Sorte zum Budget-Preis angeboten. Klein war aber auch das Budget für Grafik, Sound und Gameplay, und für ähnliches Geld bekommt man viel Besseres.

☛ mehr im CD-Magazin

Surface Tension



Ballerspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Gametek, Muster von: Selling Points

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Ein tödlicher Virus, der die Erde befallen hat, kann nur durch ein Antidot im fernen Weltraum bekämpft werden. Als Raumgleiterpilot erkundet man in diesem veralteten Ballergame weit entfernte Orte, sucht nach Tips und vernichtet jede Menge Gegner.

☛ mehr auf S. 90

Synnergist



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: 21st Century Entertainment, Muster von: Selling Points

Systemanforderungen: 486/66, 4 MB RAM, VGA, ca. 4 MB auf Festplatte

Käseblatt-Reporter Tim Machin stolpert in eine mysteriöse Mordgeschichte. Das Spiel hat zwar eine solide Adventure-story, dafür muß man sich mit einer hakeligen Installation und einer Grafik abfinden, die durchweg Vorgestriges bietet.

☛ mehr im CD-Magazin

Toonstruck



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Virgin

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk

Ein aufwendig gemachtes Zeichentrick-Adventure, bei dem digitalisierte Grafiken mit Zeichentrickelementen kombiniert werden. Toonstruck beeindruckt mit genialen Animationen und hervorragendem Sound. Lohnt sich auf jeden Fall!

☛ mehr auf S. 132



Virtua Cop



Ballerspiel, ca. 70 DM, Hersteller/Muster von: Sega

Systemanforderungen: P75, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 60 MB auf Festplatte

Ein oder zwei Spieler schlüpfen in die Rolle von Cops, die die bösen Jungs mit Zimmerflaks aus den Jacken pusten. Trotz moralischer Bedenken ein vergnügliches Spiel, das technisch und grafisch einwandfrei realisiert wurde.

☛ mehr auf S. 87

WarWind



Strategie, ca. 100 DM, Hersteller: SSI, Muster von: Mindscape

Systemanforderungen: 486/44, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Ein Fantasy-Planet steht kurz vor dem totalen Krieg, und Spieler sind eingeladen, kräftig dabei mitzumischen. Das klassische Strategiespiel im Stil von Warcraft verfügt über große Spieltiefe und sorgt vor allem über Netzwerk für jede Menge gute Laune.

☛ mehr auf S. 101

Wukung, der Affengott



Adventure, ca. 50 DM, Hersteller: Abudoc, Muster von: Topware

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA, Windows

Ein kinderfreundliches Adventure im Manga-Stil erzählt die Geschichte von Sam, der das „Buch der Weisheit" finden möchte. Für „ältere Semester" zu märchenhaft und zu einfach.

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr im CD-Magazin



El Topo rules: das Hauptquartier des Piratenchefs

Die Erde ist verwüstet, die Menschheit hat sich unter die Meeresoberfläche zurückgezogen. Und gegen das, was sich dort unten abspielt, wirken die Abenteuer der „Seaquest" wie eine Butterfahrt.

Schleichfahrt

Tauchfahrt des Schreckens

Softwarehersteller Blue Byte sieht die Zukunft der Menschheit ziemlich düster: In den nächsten Jahrzehnten, so das Szenario von **Schleichfahrt**, wird die Erdbevölkerung vom Antlitz des Planeten verschwinden.

Dicker Brocken: Geleitschutzaufträge für Frachter oder gegen Frachter sind sehr gefährlich

Vor den Bug geknallt: Nahkampf im Wassergraben

Das Ozonloch, die fortschreitende Umweltzerstörung und die daraus resultierenden Verteilungskämpfe werden die Erde verwüsten und unfruchtbar machen.

Letzter Ausweg für das versprengte Häuflein der Überlebenden ist der Rückzug unter Wasser. Bedeckt von einer dicken Schicht toten organischen Materials an der Oberfläche der Ozeane fristen sie ein Leben in absoluter Dunkelheit.

Doch viel scheint sich auch in 600 Jahren am Verhalten der Menschen nicht geändert zu haben: Der Kampf um Rohstoffe und Macht wird weiterhin erbittert ausgetragen. Der Grund für die Konflikte ist die erneute Aufteilung der (Unterwasser-)Welt in verschiedene Machtblöcke. Da gibt es die demokratische „Atlantische Föderation" der Amerikaner und Europäer. Ihr gegenüber steht das „Shogunat", eine Diktatur der asiatischen Völker. Und als Pufferzone mittendrin dient die „Clansunion", eine Handelsnation der Araber und Inder, in denen mächtige Familien regieren.

Doch keiner der drei Machtblöcke kommt um die unabhängige Firma „Entrox" herum. Entrox allein verfügt über die Technologie zur Herstellung superschneller, 500 Meter langer Schiffe, die mit 900 km/h durchs Wasser pflügen. Jeder würde aber gern Entrox diese Technik klauen, denn Entrox ist ein unberechenbarer Machtfaktor geworden, der ohne Rücksicht auf die Nationen seine Pläne verfolgt.

Outlaws

Auch die Piraten der Meere würden gern hinter das Geheimnis kommen. Sie sind die Outlaws, die jene Söldner beschäftigen, die mit ihren Regierungen nicht mehr klarkommen, seit es den ersten halbwegs wirksamen Friedensvertrag gibt.

Zu dem Sammelsurium der Gestrandeten gehört auch Flint, der Held dieses Unterwasserdramas. Flint nimmt jeden Auftrag an, der sich ihm bietet, er ist wegen seiner Kampffähigkeiten und seines großen Mundwerks gefürchtet.

Zu Beginn des Spiels steht Flint in den Diensten des Piratenbosses El Topo. Doch weil Flint beim Geleitschutz für einen harmlosen Schwefeltransporter versagte und der Transporter nur noch Müll ist, muß er zur Strafe in El Topos Zentrale den Müll wegräumen – mit Waffengewalt. Bevor Flint wieder einen Auftrag bekommt, der ihm Geld bringt, muß er bei El Topo fronen.

Wing Commander unter Wasser

Schleichfahrt hat es in sich: Die dunkle Atmosphäre erinnert an „Blade Runner", die Story ist dramatischer als „Independence Day". Und wer seine ersten Unterwassermissionen gespielt hat, wird Wing Commander im Schrank verstauben lassen. Also doch nur ein Plagiat des Vorreiters interaktiver Ballerei? Ja und nein. Blue Byte nutzt geschickt die Filmchen als Belohnungssystem, doch Handlungsstränge und Spielablauf sind WC deutlich überlegen. Die satte Action besteht aus allerfeinsten Materialschlachten, optisch und technisch auf dem neusten Stand. Schleichfahrt ist somit keine gemächliche Tauchfahrt für Strategiepuristen, sondern ein High-Speed-Abenteuer der Extraklasse.

Michael

Fakten, Fakten, Fakten

Die Grafik-Engine von Schleichfahrt ist beeindruckend: Das gesamte Spiel läuft in Hi-Color (65.000 Farben), alle Objekte besitzen komplett gerenderte Texturen, die Seekarten entstammen Satellitendaten. Um dennoch den Rechner nicht in die Knie zu zwingen, benötigt man entweder einen Pentium 90 mit 16 MB RAM, oder man schaltet die Darstellung auf Halbzeilenmodus („Fernseher-Effekt") und wählt die „Cockpit"-Ansicht (kleinerer Bildschirm).

Die weiteren Spieldaten: Auf der CD sind 20 gruftig-schöne Soundtracks, die die insgesamt 69 Missionen untermalen. Flint kann überdies 60 verschiedene Unterwasserstationen und 153 Räume besuchen, 260 Dialoge führen und seine vier verschiedenen Schiffe mit 69 Systemkomponenten ausstatten.

Witzig: Das 3D-Radar benutzt altbekannte Technik – die „Voxel" aus dem Ballerklassiker Comanche.

Schlagkräftig

Geld ist aber das wichtigste in diesem Spiel. Wer es nicht hat, kann sich keine bessere Ausrüstung für sein Boot leisten. Zwar wird das Boot meist vom Auftraggeber gestellt, doch für Waffen, Schutzschilde und Aufbauten muß Flint selbst in die Tasche greifen.

Ein wendiges Boot ist aber nur so schlagkräftig wie die Waffen, die es besitzt. Und angesichts der gigantischen Zahl von 69 verschiedenen Missionen ist es auch angeraten, bei den kleinen Aufträgen zu sparen, um bei den dicken Brocken richtig auftrumpfen zu können.

Das Entwicklerteam von „Massive" hat sich einiges einfallen lassen, um die Waffensysteme so variabel und kombinierbar wie möglich zu machen. Neben Defensiv- und Offensivwaffen können noch verschiedene Panzerungen und sogar Geschütztürme gekauft werden. Letztere sind aber nur so gut wie die Software, die man sich zulegt: Je höher die Versionsnummer, desto flexibler und intelligenter spüren die Türme Gegner auf. Gleiches gilt für die Torpedos, die in 22 verschiedenen Typen vorliegen. Je nach Geschmack kann man sich ungelenkte oder gelenkte Torpedos in allen Variationen unter den Bug klemmen. So ist der „Man Eater" ein schnelles, gelenktes Geschoß für jeden zerstörerischen Kampf, während der „Flash Shark" nur die Bordelektronik beschädigt. Und wer ganz große Löcher machen will, benutzt am besten „Big Bang" – die Sprengkraft reicht für mehr als nur ein U-Boot.

Auf Schleichfahrt

Doch pure Waffenpower ist nicht immer gefragt. Schleichfahrt macht seinem Namen alle Ehre, wenn es darum geht, in Feindesland einzudringen und geheime Aufträge auszuführen.

Dann kommt es darauf an, nicht aufzufallen. Mit gestopptem Motor oder einem „Noise Reductor" samt Stealthpanzerung (Tarnkappe) schleicht man unbemerkt an gigantischen Feindbasen vorbei und läßt sich mit der Strömung treiben. Blue Byte verweist gern darauf, daß Schleichfahrt eben kein Unterwasserspektakel ist, bei dem bloß der Hintergrund blau ist, sondern daß sich die Schiffe im Wasser genau jenen physikalischen Bedingungen unterwerfen, die es auch in der Natur gibt. So sind Strömungen nicht nur willkommen, sondern zuweilen auch störend – mitten im Kampf, wenn man einem Torpedo ausweichen will und ohnehin mit der Trägheit der Steuerung zu kämpfen hat. Aber so ist das nun mal unter Wasser: Schnelles Abbremsen, Beschleunigen oder gar Wenden ist in diesem Medium nicht möglich.



Feuerwerk: Nicht jedes Torpedo trifft sein Ziel, manche explodieren schon mal vorher

Irrungen & Wirrungen

Die einzigen schnellen Wendungen im Spiel betreffen die Story. Von den gut 70 Missionen wird man bis zum (guten?) Ende der Geschichte wohl selten mehr als die Hälfte spielen können. Flint kann nämlich mit anderen Charakteren interagieren, kann sich Freunde und Feinde im Dialog schaffen, Aufträge annehmen, ablehnen oder sich sogar mit dem Geld aus dem Staub machen.

Die verschiedenen Handlungsstränge haben es aber in sich: Flint stößt auf geheime Forschungen mit geklonten Menschen, die im Wasser atmen können, er wird in eine Intrige um die Hochgeschwindigkeits-Schiffstechnik verwickelt, und zu allem Überfluß tauchen Bionten auf – geheimnisvolle Wesen, die sich zur größten Gefahr für das Unterwasserreich der Menschen entwickeln können.

Die gesamte Dramatik läßt sich natürlich nicht ausschließlich durch das Abwickeln von Missionen darstellen. Als genußvolles Intermezzo dienen vielmehr die Filme, die wichtige Kapitel der Handlung abspulen. In diesen Filmen kann man die ganze Pracht des Schleichfahrt-Designs genießen. Und auch den einzigen Fehler des Spiels bestaunen: Obwohl doch die Boote in absoluter Dunkelheit fahren, kann man herrliche Lichtreflexionen betrachten. Das kommt davon, wenn sich gute Programmierer so richtig austoben ... ❑

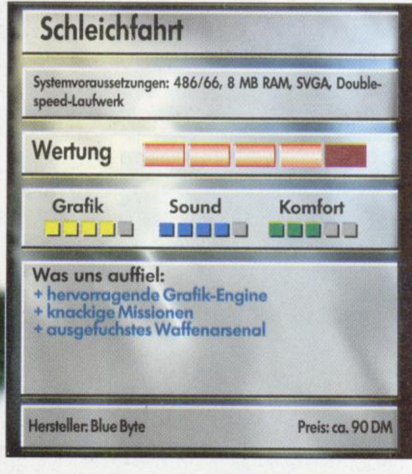
msu



Vom Feinsten: Dieses Schiff ist so wendig wie kein anderes



Das Terminal: Neben Seekarten sind hier alle Missionsinfos und Spieleinstellungen abrufbar



Command & Conquer Red Alert

Alles im roten Bereich

Der Hype um einen Strategienachfolger war noch nie so groß wie bei diesem Game. Distributor Avalon spricht von 200.000 Vorbestellungen und das in einem Land, wo 60.000 verkaufte Exemplare bereits ein gutes Ergebnis sind.

Mitte November ist es soweit! **Command & Conquer: Red Alert** kommt in Deutschland in die Läden. In Amerika wird es erstaunlicherweise ein paar Tage länger dauern.

Ein Kennerblick auf die ersten Screens macht deutlich, daß die Jungs von Westwood ihre Hausaufgaben gemacht haben. Zeitgemäße SVGA-Grafik unter Win 95 mit deutlich mehr Details ist dabei das erste, was ins Auge sticht. Die wirklich wichtigen Veränderungen kommen jedoch erst beim Spielen der Missionen, dazu aber später.

Die Story ist typisch amerikanisch. Keine erfundenen NOD- und GDI-Truppen gehen mehr aufeinander los. Vielmehr ist es ein „Was-wäre-wenn"-Szenario. Eine tragende Rolle bekommt dabei Albert Einstein, der Hitler vor seiner Machtergreifung kurzerhand in die Wüste zwischen Raum und Zeit schickt. Sprich: Die Geschichte wird umgeschrieben.

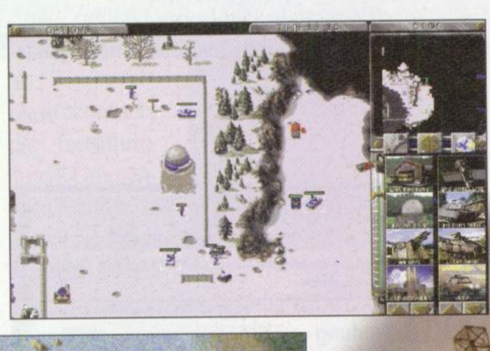
Natürlich heißt das nicht, daß jetzt ein friedliches Weltbild entstanden ist. Nein, der böse Stalin sorgt dafür, daß es keinen Frieden auf Erden gibt. Die Deutschen sind gemeinsam mit den Amis und den Engländern dagegen, daß die Russen so einfach die Welt beherrschen – also die klassische Weltordnung des kalten Krieges, nur in einer anderen Zeit.

Zugegeben, die Story ist ein bißchen an den Haaren herbeigezogen, aber echte Strategen interessieren sich nicht für Politik. Die Schlachten sind das A und O.

Und dort hat Westwood auf den Klassiker Command & Conquer noch einen draufgesetzt. Die Künstliche Intelligenz des Computers kann einen zum Wahnsinn treiben. Seine wichtigen Einheiten wie Sammler und schwere Panzer hat er genau im Auge und wartet bis zum letzten Augenblick, bis er sie aus einer Schlacht herauszieht, um sie zu reparieren. Auch sonst agieren die Truppen des Computers an vielen Stellen hundsgemein, und es bedarf schon der kompletten Trickkiste, um überhaupt den Hauch einer Chance gegen den Computer zu haben.

Natürlich kann man den Computer immer noch schlagen, selbst wenn die Lage meist aussichtslos scheint. Das liegt vor allem an der Neugestaltung der Einheiten. Diese sind nicht nur umfangreicher geworden, sondern wurden auch feiner aufeinander abgestimmt. Unfaire Kämpfe sind so auch wirklich unfair. Eine Horde Panzer gegen einen Stoßtrupp Fußvolk einzusetzen, wird jetzt eindeutig für die Panzer entschieden.

Aber das ist noch lange nicht alles. Jetzt gibt es so viele verschiedene Truppengattungen, daß es wirklich Dutzende von Wegen gibt, den Gegner zu plätten. Beim Fußvolk sind vor allem Spione, Feldärzte und Wachhunde die neuen Spezies, die eine Menge Pep ins Spiel bringen. Jetzt können fünf Jungs mit Raketenwerfern richtig Schaden anrichten, wenn sie einen



Zeitbegrenzte Missionen erfordern völlig neue Strategien

Eine neue Variante: Luft-See-Schlachten

Für Einsteiger

Command & Conquer ist zur Zeit das beste Echtzeit-Strategiespiel auf dem Markt. Verschiedene Einheiten können auf den Szenario-Karten frei dirigiert werden. Sprich: Es gibt kein genreübliches Sechseckraster, bei dem Zug um Zug gespielt wird. Um neue Einheiten und Gebäude bauen zu können, müssen Mineralien eingesammelt werden, die Cash bringen. Die Produktionszeit der Einheiten richtet sich nach ihrem Wert. Zahlreiche Features, wie Sandsack-Barrikaden und Minenfelder, machen das Game immer wieder spielbar, da es mehr als nur einen Lösungsweg gibt.

Mediziner dabei haben und vorsichtig vorgehen. Aber auch bei den Fahrzeugen hat sich einiges getan. See- und Luftstreitkräfte sind nun in rauhen Mengen vorhanden. Zerstörer, Kanonenboote, Landungsboote, U-Boote und zahlreiche Flugzeugtypen wie Bomber und Lufttransporter (Fallschirmspringer) bringen völlig neue Konzepte ins Angriffsspiel. Endlich ist es möglich, eine Festung von der Seeseite her sturmreif zu schießen und schließlich mit Landungsbooten die restlichen Truppen zu erledigen.

Logisch, daß es auch neue Bauwerke gibt. Von Schiffswerften, über diverse Verteidigungseinheiten bis hin zu Technikzentren gibt es auch dort eine Menge auszuprobieren. Gerade letzteres erfordert ein gehöriges Umdenken. In den Technikzentren werden nämlich Waffen für die Zukunft erforscht. Je höher der Technik-Level der eigenen Armee, desto bessere Waffen stehen in späteren Missionen zur Verfügung.

Kurz und gut, die taktischen Varianten sind um Längen vielfältiger geworden. Neu in diesem Bereich ist auch, daß man Truppen dazu zwingen kann, einen vorgeschriebenen Weg zu benutzen, indem man Waypoints für Truppen angibt.

Entscheidende Neuerungen gibt es vor allem bei den Missionen. War es beim ersten Teil von C&C noch so, daß die Missionen als Einzelspiel laufen konnten, so muß man in diesem Punkt jetzt völlig umdenken. Jetzt kommt es nämlich gelegentlich vor, daß man in späteren Missionen auf die in einer vorhergehenden Mission gebaute Basis zurückgreifen muß. Auch sonst sind die Missionen viel abwechslungsreicher geworden. So gibt es Spionage-Missionen, Seeschlachten gegen U-Boot-Basen, zeitlich begrenzte Missionen (Stellung halten) und einiges mehr. Hinzu kommt, daß die Karten um einiges größer sind als beim Vorgänger. Kurz: Jede Mission hat völlig neue Spielziele, die gänzlich neue Taktiken erfordern.

Ebenfalls erweitert wurde das Multiplayerspiel, das jetzt via Internet, IPX (je sechs Spieler) oder per Modem im Head-to-Head-Modus gespielt werden kann. Neue Chat-Funktionen und spezielle Multiplayer-Einheiten, wie zum Beispiel mobile Radar-Stör-Einheiten, bringen eine Menge mehr Spaß in die Mehrspielerlevel. Wer sich auf die Netzwerkschlachten vorbereiten will, kann seine Strategien im Skirmish-Mode gegen bis zu fünf superschlaue Computergegner verfeinern.

Klar, daß wieder beide Parteien (Alliierte und Sowjets) gespielt werden können. Insgesamt sollen 12 Missionen für jede Kriegspartei vorhanden sein (Aussage Virgin Deutschland, Westwood selbst spricht von 13+-Missionen) sowie vier Multiplayer-Level. Zum Multiplayer-Modus gibt es übrigens einen Editor, mit dem eigene Szenarien erstellt werden können. Für den Multiplayer-Modus sollte auf jeden Fall ein Pentium vorhanden sein, da es sonst mächtig anfängt zu ruckeln.

Die Zwischenanimationen und Filmsequenzen sind, wie auch schon im ersten Teil, allererste Sahne. Lediglich bei den Sound-FX gehen die immer gleichen Kommentare der Truppen nach einiger Zeit auf den Geist („Jawohl Sir", „Wird gemacht", „Schon unterwegs"). Unterm Strich ist Red Alert eine gelungene Fortsetzung des Klassikers, dem zwar die echte Innovation für eine Höchstwertung fehlt, der aber lange Zeit für Spielspaß und rauchende Hirnzellen sorgen wird. ❑

cus



Dieser Panzer sollte schnell flüchten



Rauchende Köpfe

Command & Conquer: Red Alert ist genau das, was die Fans erwarten: Strategie hoch drei mit einer ordentlichen Ladung Action. Die etwas dünne Rahmenstory tut dem keinen Abbruch. Die neuen Einheiten und das verfeinerte Gameplay sorgen für durchwachte Nächte am Computer. Schade nur, daß die Westwoodler so wenig an der Sound-FX gearbeitet haben. Angeklickte Einheiten brabbeln immer noch die sich ewig wiederholenden Sprüche runter, und das fängt spätestens nach der zweiten Mission an zu nerven. Dafür ist der Soundtrack (13 Stücke) wieder einmal gelungen. Von uns gibt es trotz der wenigen Kritik ein: „Sehr gut gemacht, Jungens!"

Marcus



Vorläufige Wertung

Leider konnten wir das Spiel nur bei Virgin in Hamburg testen. Natürlich konnten bei unserem Dreizehn-Stunden-Test nicht alle Features bis ins kleinste Detail ausgelotet werden. Sobald wir eine fertige Version in die Finger bekommen, werden wir es einem Dauertest unterziehen und etwaige Abweichungen nachreichen.



Command & Conquer: Red Alert

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM (Multiplayer-Pentium empf.)

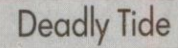
Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ schlauer Computergegner
+ abwechslungsreiche Missionen

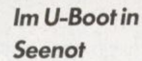
- streckenweise nervende Sound-FX
- dünne Rahmenstory

Hersteller: Westwood/Virgin | Preis: ca. 90 DM





Where trouble started



Im U-Boot in Seenot



Ready for Take-Off

Wasser marsch!

Liebe Microsoftler, das könnt ihr doch nicht machen! Einfach so klammheimlich von 0 auf 100 ein 1a-Ballerspiel rausbringen ... – Was soll denn da die Konkurrenz sagen?

Wer will haben?

Tausche zwei Rebel Assault gegen ein Deadly Tide. Anfangs noch skeptisch („Igitt – Renderballerei!"), war ich schon kurze Zeit später völlig im Bann der Unterwasserschlachten. Phantastische Grafik, beeindruckender Sound, dazu Action, bis der Joystick glüht – Spielerherz, was willst Du mehr?

Matthias

Wem beim Namen Microsoft bisher nur „Textverarbeitung" und „Betriebssystem" einfiel, muß ab jetzt umdenken, denn mit **Deadly Tide** präsentieren die Mannen von Mr. Gates ein Actionspiel aus dem oberen Tabellendrittel der Profiliga.

Außerirdische haben in ihrer gewohnt miesepetrigen Art, die sich auch im Jahre 2500 nicht geändert hat, beschlossen, die Erde zu erobern – gemeinerweise nicht aus der Luft, sondern vom Meeresboden aus. Von den dort errichteten Stützpunkten machen sie den Menschen das Leben schwer – Terror from the Deep. Mit Hilfe von hochmodernen Hydrofightern soll es den Jungs der dritten Art an die schuppige Haut gehen.

In allerbester *Rebel-Assault*-Manier jagt man als Spieler an Bord seines Wasserjets oder zu Fuß auf vorausberechneten Bahnen durch die Tiefen der Ozeane oder enge Gänge von Minen und Stationen. Anders aber als beim Megaseller von LucasArts wird dem militanten Cousteau hier wesentlich mehr Handlungsspielraum gewährt. So kann man sich jederzeit um die eigene Achse drehen und an bestimmten Punkten auch selber den weiteren Weg wählen.

Grafisch ist Deadly Tide ein echter Hochgenuß. Riesige gerenderte Schlachtschiffe bewegen sich majestätisch im perlenden Wasser, während kleine Jäger pfeilschnell aus allen Richtungen heranstürmen und ein wahres Feuerwerk veranstalten. Selbst in der höchsten Auflösung steht der Bildschirm nicht einmal für den Bruchteil einer Sekunde still. Dazu dröhnen ein bombastischer Soundtrack und hämmernde FX-Geräusche im Q-Sound-Verfahren aus den Boxen, daß selbst der als taube Nuß verschrieene Pottwal mit d[...] Flosse schlackert. In insgesamt 15 Missi[...]nen, unterteilt in vier Abschnitte, muß d[...] Spieler dem Geheimnis der UFOs (Unb[...]kannte Flossen-Objekte) auf die schleim[...]ge Spur kommen. Bis er aber endlich de[...] zentralen Stützpunkt derselben unschä[...]lich gemacht hat, müssen noch gan[...] Hundertschaften von Feindschiffen ve[...]senkt werden.

Abgespeichert wird automatisch nac[...] jedem Level. Wer mittendrin in die Alg[...] beißt, fängt wieder am Anfang an. Zw[...] gibt es drei verschiedene Schwierigkeit[...]grade, doch sind diese recht unfein abg[...]stuft – der erste ist zu leicht, die ander[...] beiden zu schwer. Gesteuert wird p[...] Maus oder Joystick. Da das Spiel mit d[...] Tasten auskommt, sind hier keine größ[...]ren Geistesleistungen notwendig. W[...] heißt es doch in der Anleitung? „Schieß[...] Sie auf alles, was auf Sie schießt". Dem [...] nichts hinzuzufügen.

Matthias Steinwa[...]



Deadly Tide

Systemvoraussetzungen: P75, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, ca. 8 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ grafischer Hochgenuß
+ Sound in bester Hollywood-Manier
+ schöne, gerenderte Zwischenseqenzen
– Schwierigkeitsgrad schlecht abgestuft
– Saven nur am Levelende

Hersteller: Microsoft | Preis: 99 D[...]

PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

12/96

NEWS:
Toy Sory: Der Computerfilm jetzt für Heim-PCs

ONLINE:
Die guten Seiten der Telekom

MICROSOFT:
Cinemania und Music Central 97: Die Datenbanken der Superlative

IM GESPRÄCH:

DIE MACHER VON

SCHLEICHFAHRT

IMPRESSUM

Herausgeber Druckerei und Verlag E. Jungfer
Gutenbergstraße 3
37412 Herzberg/Harz

Chefredakteur Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Redaktion Michael Suck

Titel Schleichfahrt © 1996, Blue Byte

Layout Dirk Anhof (verantw.)

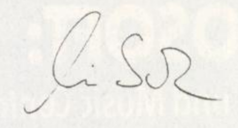
Reproduktion Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Digitale Datenverarbeitung Druckerei und Verlag E. Jungfer, Herzberg

Druck u. Gesamtherstellung Druckerei und Verlag E. Jungfer, Herzberg

EDITORIAL

Auf leisen Sohlen ...



.... kommt es daher, das Unterwasserabenteuer des Jahres. Aber nicht ein Medien-Multi aus den USA, sondern eine Programmiertruppe aus guten deutschen Landen hat das Abenteuer in Szene gesetzt. Die Rede ist von **Schleichfahrt**, dem spannenden Actionspiel von Blue Byte (siehe Test im Heft).

Grund genug für uns, einmal bei den Machern des Spiels nachzuschauen, wie man so ein großes Projekt in Angriff nimmt und wie man überhaupt auf diese faszinierende, bedrohliche Spielhandlung kommt. Also haben wir uns mit den „Phantastischen Vier" vom Entwicklerteam Massive unterhalten – unser Special in dieser Ausgabe.

Daneben soll aber das Multimediale nicht zu kurz kommen. Wie in jedem Herbst, so hat auch dieses Jahr Microsoft wieder zum großen CD-ROM-Schlag ausgeholt und Updates auf den Markt gebracht. Nein, ausnahmsweise sind damit keine Updates von Windows 95 gemeint, sondern jene der Lexika **Cinemania** und **Music Central**. Was sie taugen, könnt Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe des ENTERTAINER nachlesen.

Wer jetzt denkt, wir hätten die Online-Welt völlig vergessen, der täuscht sich: Auf je zwei Seiten wollen wir Euch ab dieser Nummer zeigen, was Deutschlands größter Online-Dienst zu bieten hat. Schließlich bietet die Telekom mehrere tausend Angebote für Vergnügungs- und Informationssüchtige. Online-Banking ist dagegen richtig langweilig ...

[Unterschrift]

INHALT

ENTERTAINER

① ☎ **0831/57 51 57**
Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h
② Telefax 0831 / 57 51 555
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online/Btx: ★Gameit#
⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 200,- frei
Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.10.96 - * = *noch nicht verfügbar am 11.10.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik“ oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Spiel des Monats November:

Command & Conquer: Alarmstufe Rot Special

Nur bei uns:Special Edition (incl. Game It! Lösungsheft)

89,95*

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

- 3 Skulls of the Toltecs 69,95
- Bleifuss 2* 59,95
- Crusader: No Regret 64,95
- Diablo* 74,95
- Links LS 84,95
- Mechwarrior: Mercenaries 79,95
- Mission Force Cyberstorm 74,95
- Privateer 2: The Darkening* 79,95
- Shattered Steel 69,95
- Syndicate Wars 69,95
- Z 69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

- 1869 17.95
- 7th Guest 19.95
- 11th Hour 29.95 N
- A-Train 19.95
- Albion 29.95
- Alone in the Dark 1 19.95
- Ambush 9.95
- Amerika 24.95
- Amored Fist 29.95
- Apache Longbow light 19.95
- B 17 19.95
- Battle Bugs 24.95
- Battle Isle 1+Data1&2 19.95
- Battle Isle 2+Data 29.95
- Betrayal at Krondor 19.95
- Bioforge 29.95
- Bitmap Brothers Compilaton 24.95
- Bundesliga Manager Pro 19.95
- Caesar 1 19.95
- Campaign 2 19.95
- Championship Manager 93 19.95
- Chaos Engine 24.95
- Carrier Strike Force 24.95
- Christoph Kolumbus 19.95
- Creature Shock 19.95
- D 29.95
- Daedalous Encounter 22.95
- Darkseed 19.95
- Der Clou Plus 29.95
- Der Druidenzirkel 29.95 P
- Der Meister 19.95 N
- Der Patrizier 29.95
- Der Planer & Extra Data 19.95
- Der Reeder 19.95
- Destruction Derby 19.95 N
- Discworld 19.95 N
- Dogz - der Pausenhund 24.95
- Dream Web 19.95
- Dune 2 29.95
- Dungeon Master 2 29.95
- Earthsiege 1 19.95
- Eishockey Manager 19.95
- Elite Plus 24.95
- Fade to Black 29.95
- Falcon AT 19.95
- FIFA Soccer Classic 29.95
- Flashback e. 22.95
- Formula 1 GP 29.95
- Frankenstein 29.95
- FX Fighter 19.95
- Goblins 1+2 19.95
- Gobblins 3 19.95
- Hand of Fate 29.95
- Hanse 29.95
- Hardball 4 29.95
- Harpoon Classic 17.95
- Harrier Jump Jet 19.95
- Helicopter Mania 14.95
- Höhlenwelt Saga 19.95
- Inca 2 19.95 N
- Indiana Jones 4 29.95
- Indy Car 2 29.95 N
- Indy Desktop Adventures 22.95
- Jagged Alliance dt 29.95
- Judge Dredd 14.95
- Jurassic Park 19.95
- King's Quest 6 19.95
- King's Quest 7 19.95 N
- Kyrandia 3 19.95
- Lands of Lore 29.95
- Last Dynasty 19.95 P
- Leisure Suit Larry 1 e. 22.95
- Links Golf e. 22.95
- Little Big Adventure 29.95
- Lode Runner 19.95 P
- Lost Eden 19.95
- Magic Carpet Plus 29.95
- Maniac Mansion 2 29.95
- Master of Magic 29.95
- Megafortress 19.95
- MIG 29 19.95
- Monkey Island 1 24.95
- Monkey Island 2 24.95
- Nascar Racing + Track Pack 19.95 N
- NBA Jam Tournament 29.95
- NHL Classic 9.95
- NHL 95 Classics 29.95
- Noctropolis 9.95
- North & South 12.95
- Outpost 1.5 19.95 P
- Oscar 14.95
- Pirates e. 22.95
- Pitfall Win95 29.95
- Pizza Connection 19.95
- Police Quest e. 22.95
- Populous2/Powermonger 29.95
- Prince of Persia 1+2 24.95
- Privateer 29.95
- Railroad Tycoon 19.95
- Rally Championship 14.95
- Rebel Assault 29.95
- Red Baron e. 22.95
- Revolution X 14.95
- Return to Zork 29.95
- Rise 2 29.95
- Sam & Max 29.95
- Shanghai Great Moments 24.95
- Sherman M4 12.95
- Shivers 19.95 P
- Siege 9.95
- Silent Service 2 19.95
- Sim Ant 19.95
- Sim City enhanced 19.95
- Sim Earth 19.95
- Sim Farm 19.95
- Sim Life Classics 29.95
- Simon the Sorcerer 1 19.95
- Simon the Sorcerer 2 29.95
- Soccer Superstars 14.95
- Space Quest 1 22.95
- Space Quest 4 19.95
- Space Quest 6 19.95 P
- Star Crusader 9.95 N
- Steel Panthers 29.95
- Stonekeep 29.95 P
- Strike Commander 29.95
- Stunt Driver 19.95
- Super Space Invaders 19.95
- Syndicate plus 29.95
- System Shock 29.95
- Teamchef 19.95
- Tennis Cup 2 19.95
- TFX 29.95
- The Quest* 19.95
- Theme Park 29.95
- Tilt 19.95
- Top Gun 19.95
- Tornado 19.95
- Track Attack 19.95
- Transarctica 19.95
- Transport Tycoon+World Ed. 24.95 P
- Ultima 1+2 Underworld 19.95
- Under a killing moon 24.95
- US Navy Fighters 29.95
- Virtual Karts 29.95
- Virtual Tennis 14.95
- Vollgas 29.95
- Walls of Rome 19.95
- Whales Voyage 14.95
- Wing Commander 2 29.95
- Wing Commander 3 29.95
- Winter Supersports 14.95
- Wizardry 7 17.95
- Woodruff 19.95 N
- WWF Wrestlemania 29.95
- X-Wing + Mission 29.95

CD ROM

- 3D Ultra Pinball 64.95 P
- 3D Ultra Pinball 2 69.95 N
- 3 Skulls of the Toltecs 69.95 P
- 4-4-2 Fußball 59.95
- 5th Musketeer 59.95
- Abuse 59.95
- Ace Ventura* 52.95 N
- AD&D Blood & Magic* 74.95 N
- Adventures of t. Smart Patrol* 74.95
- After Life 69.95
- AH 64 Longbow 74.95
- AH 64 Data* 44.95 N
- Airline Simulator 59.95 N
- Air Warrior 2* 79.95
- Alien Incident* 49.95
- Alien Triology* 79.95
- Amok Win95* 74.95 N

Preisaktion!

- **Baphomets Fluch 69,95**
- **Comm. & Conq. 69,95**
- **Cyberia 2 59,95**
- **Virtua Fighter 59,95**
- **Wing Comm. 3 29,95**

- American Dream* 34.95 N
- Ancient Empires 74.95
- Angel Devoid* 59.95
- Anvil of Dawn 67.95
- Apache Longbow 64.95
- Area 51 Win95* 74.95 N
- Armoured Fist 2* 79.95 N
- Assasin 2015* 74.95 N
- Assault Rigs 64.95
- ATF US 74.95
- ATF Data: Nato Fighters 34.95
- Atripolis 2097* 69.95
- Azraels Tear 69.95
- Aztec: Empire of Blood* a.A.
- Bad Mojo 74.95
- Baku Baku 49.95
- Baldies* 64.95
- Batman Forever Coin up 59.95 N
- Battle Cruiser 3000 AD* 59.95
- Battle Isle 3 64.95
- Bedlam* 74.95 N
- Betrayal in Antara* 79.95 P
- Birthright* 79.95 N
- Blam! Machinehead* 69.95 N
- Bleifuss 49.95
- Bleifuss 2* 59.95
- Blue Ice* 74.95
- Boong 44.95
- Bubble Bobble 59.95
- Bug* 52.95
- Bundesliga Manager 97 69.95
- Buried in time 74.95
- Burning Steel 4 39.95
- Caesar 2 64.95 P
- Capitalism 69.95
- Catz* 24.95 N
- Carribbean Disaster 39.95
- Carriers at War Compilation 69.95
- Chessmaster 5000 Win95 69.45 N
- Chewy 29.95
- Civil War General 79.95
- Civilisation 2000 69.95
- Clayfighter 2* 79.95
- Cluedo* 74.95
- Comanche 3.0* 79.95 N
- Commanche + Data 39.95
- Command & Conquer 69.95
- Command&Conqu. Data 24.95
- Command: 100 neue Levels 24.95
- C & C 1 + Data 89.95
- Command & Conquer 2* 89.95
- Command Aces of t.Deep 49.95
- Conqueror 1086 AD 69.95
- Conquest of t. New World 79.95
- Creatures* 64.95 N
- Cronicles of the Sword 74.95
- Crow: City of Angles* 79.95
- Crusader 2: No regret 64.95
- Cyber Judas 74.95
- Cyberia 2 59.95
- Cyberspeed Win95 74.95
- Daggerfall* 69.95
- Das Amt 39.95
- Das schwarze Auge 1 24.95
- Das schwarze Auge 2 24.95
- Das schwarze Auge 3* 39.95
- Deadline 34.95
- Deadlock 74.95
- Deadly Skies* 74.95
- Death Gate* 69.95
- Deathkeep AD&D 64.95
- Deathtrap Dungeon* a.A.
- Der Planer + Data 19.95
- Der Planer 2 69.95
- Der Produzent 69.95
- Descent 2 69.95
- Descent 2 Mission Builder* 37.95
- Destruction Derby 2* 74.95
- Die Fugger 2 74.95
- Die gr. Schlacht: Ardennen 64.95
- Die gr. Schlacht: Gettysburg 64.95
- Die gr. Schlacht: Waterloo* 64.95
- Die Hard Triology* 69.95
- Die Pandora Akte* 74.95
- Die Siedler 29.95
- Die Siedler 2 64.95
- Discworld 2* 79.95
- Down in the Dumps* 69.95
- Dragonheart* 64.95
- Dschungelbuch 3,5 44.95
- Dungeon Keeper* 69.95
- Earthsiege 2 79.95
- Earthworm Jim 2+1 64.95
- Earthworm Jim Win95 62.95
- Ecco the Dolphin 54.95

F1 GP 2

dt. 84,95 e. 69,95

- Effenbergers Fußballman.* 69.95
- Elisabeth 1 64.95
- Endorfun 54.95
- Euro Stars '96 64.95
- Evocation 69.95
- F 1 Manager 96 69.95
- F1 Racing* 79.95
- F 22 Lightning II* 79.95
- Fantasy General 64.95
- Fast Attack 59.95
- FIFA Soccer 96 49.95
- FIFA Soccer 97* 69.95
- Firefight 54.95
- Flottenmanöver Win95* 74.95
- Flugsim's siehe Sonderfeld
- Flying Corps* 79.95
- Formel 1* 74.95
- Fragile Allegiance 69.95 N
- FX Fighter Tubo* 64.95 N
- G-Nome* 74.95
- Gabriel Night 1 19.95
- Gabriel Night 2 dt. 64.95
- Games Cheats 27.95
- Gene Machine 69.95
- Gene Wars 74.95
- Golden Gate Killer 69.95
- Golf siehe Sonderfeld
- Gone Fishing 64.95
- Grand Prix Manager 49.95
- Grid Run* 59.95
- Guts 'n' Garters* 79.95 N
- Hardline 59.95
- Harpoon 2 Deluxe MM 69.95
- Hattrick (Ikarion) 72.95
- Heart of Darkness* a.A.
- Heroes o Might&Magic 49.95
- Hexagon Kartell* 64.95
- Hexen 49.95
- Hexen Mission Disk 29.95
- Hind 74.95
- Holiday Island* 79.95 N
- Hugo 2 39.95
- Hugo 3 59.95
- Hugo 4* 59.95
- Hunter hunted* 79.95 N
- Hyperblade* 79.95 N
- I have no mouth but I must* 69.95
- Imperium Galactica* 74.95 N
- Imperum Romanum 74.95
- Interstate '76* 79.95 N
- Iron & Blood* 69.95
- Iron Man / XO* 59.95 N
- Jagged Alliance 2* a.A.
- Jewels of the Oracle 79.95
- King's Quest 7 34.95
- King's Quest Collection 1-6 69.95
- Kingdom of Magic 69.95
- Klik & Play 39.95
- Krazy Ivan Win95* 74.95
- Lands of Lore 2* 84.95
- Leisure Suit Larry 1-6 69.95
- Leisure Suit Larry 7* 79.95 N
- Lighthouse 79.95
- Lion - Löwensimulation* 54.95
- Lode Runner online* 79.95

Lösungshefte ab DM 14,95

- Lord of the Realm 2* 79.95 N
- Lucas Arts Class. Adventure 39.95
- M1 A2 Abrams* 84.95
- Mad TV 2* 69.95
- MAG 69.95
- Magic the Gathering* 79.95
- Martini Racing 24.95
- Marty 2* 59.95
- Master of Orion 29.95
- Master of Orion 2* a.A.
- MAX* 79.95
- MDK* 79.95
- Mechwarrior 2 dt. 69.95
- Mech 2 Data Disc 39.95
- Mechwarrior 2 + Data 79.95
- Mechwarrior: Mercenaries* 79.95
- Mega Race 2 54.95
- Metal Lords* 77.95
- Micro Machines 2 44.95
- Millenia* 59.95

Zusammen gekauft = gespart

- **C & C 1 + Data 89,95**
- **DSA 1+2+3 79,95**
- **Z+Director's Cut 79,95**
- **Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad 57,95**

- Mission Critical 69.95
- Mission Force Cyberstorm 74.95
- MK 3 Win95* 64.95
- Monopoly 54.95
- Monty Python's Ritter d. Kok. 64.95
- Moto X* 69.95
- Mummy 79.95
- Myst dt. 64.95

CHAMPIONSHIP SEASON
New Season
Continue Season
Delete Season
Exit

- **Nascar Racing 2* 74,95**
- NBA Jam Extreme* 72.95
- NBA Live 96 74.95
- NBA Live 97* 69.95
- Need for Speed Spec. Ed. 74.95
- Nihilist* 64.95 N
- Normality 74.95
- NFL Quaterback 97* 64.95
- NHL Hockey 96 74.95
- NHL Hockey 97* 69.95
- Night of the Monsters* 79.95
- Offensive* 79.95
- Offensiv Fußballmanager je 49.95
- Olympic Games 64.95
- Olympic Gold* 49.95
- Olympic Soccer 64.95
- Orionburger* 64.95
- Othello* 34.95
- Panic in the Parc* 74.95
- Panzer General 2 39.95
- PBA Bowling 49.95
- Petko* 64.95
- Perfect General 2 69.95
- Perfect General 2 Missions 44.95
- Phantasmagoria 77.95
- Phantasmagoria 2* 74.95 P
- Pinball 97* 52.95
- Pinball Dreams Deluxe 69.95
- Pinball Illusions 56.95
- Pinball Wizard 2000 59.95
- Pirateninsel* a.A.
- Pirates! Gold 34.95
- Pole Position 64.95
- Police Quest SWAT 69.95
- Power Play Hockey* 59.95
- Primal Rage 24.95
- Privateer 2: The Darkening* 79.95
- Pro Pinball:The Web 49.95
- Puppen, Perlen & Pistolen 69.95
- Putty Squad* 69.95
- Quest for Glory Collection 64.95
- Rally Racing 97* 74.95 N
- Rama* 79.95 N
- RAN Soccer 69.95
- RAN Trainer 2 69.95
- Raven Project* 57.95
- Rayman 34.95
- Rebel Assault 2 edA 67.95
- Rebel Assault 2 kD 79.95
- Renegade 2* 54.95
- Return Fire 64.95
- Riddle of Master Lu 69.95
- Ripper 74.95
- Risiko Win95* 74.95
- Rivers of Dawn 64.95
- Road Rash Win95 49.95 N
- Robotron X* 74.95 N
- Rückkehr nach Krondor* a.A.
- Safecracker* 69.95
- San Franc. PD Homicide* a.A.
- Sand Worriors 69.95 N
- Santa Fe Mysteries* 64.95
- Schleichfahrt* 69.95
- Scorched Planet* 64.95
- Sensible GO* 59.95
- Sensible World of Soccer 49.95
- Shadoan* 79.95
- Shannara 69.95
- Shattered Steel 69.95
- Shellshock 69.95
- Sherlock Holmes* 69.95
- Shock Wave Win95* 69.95
- Silent Hunter 64.95
- Silent Steel 49.95
- Silent Thunder 79.95
- Sim City 2000 79.95
- Sim Park* 74.95
- Sim Tower 69.95
- Sim Town 64.95
- Simon 1+2 Special 49.95
- Soccer Stars 96 64.95
- Sonic 49.95
- Space Hulk Win95 69.95
- Space Trader Win95* 59.95
- Spycraft 79.95
- Star Control 3* a.A.
- Star Gate 44.95
- Star Gladiator* 84.95 N
- Star Trek siehe Sonderfeld
- Star Wars Collection 49.95
- S.T.O.R.M 64.95
- SU 27 64.95
- Super Bubsy Win95 74.95
- Super Motocross* 64.95
- Super Street Fighter 2 54.95
- Syndicate Wars 69.95
- Synergist 69.95
- T-MEK* 69.95
- Terminator Sky Net 49.95 P
- Terror Trax* 34.95
- Terra Nova 69.95
- TFX 2000 Eurofighter+Data* 79.95
- TFX EF 2000 Data* 29.95
- TFX Super EF 2000 Win95* 84.95
- The Muppets inside 64.95
- Tie Fighter SVGA 69.95
- Timelapse* 69.95 N
- Tiny Troops* 64.95
- The Dig dt. 69.95
- The Mutation of J.B.* 64.95
- The Simpsons* 59.95
- Think-X* 37.95
- This means War! 69.95
- Thunderhawk 2 74.95
- Time Commando 69.95
- Time Gate:Knight's Chase 44.95
- Tomb Raider* 69.95 N
- Toonstruck* 69.95
- Torin's Passage 77.95
- Total Control* 42.95
- Total Distortion* 69.95
- Toystory* 84.95 N
- Trivial Pursuit 74.95
- Trophy Fishing 79.95
- Twisted Metal Win95* 59.95
- Ultimat Mix* 64.95
- Ultra Pinball 2* a.A.
- Unnecessary Roughness 69.95
- Urban Runner 59.95
- Viking Conquest* 59.95
- Virtua Fighter 59.95
- Virtual Pool 49.95
- Virtual Oktoberfest 39.95
- War College (UMS3)* a.A.
- Warcraft 1 3.5" 24.95
- Warcraft 2 69.95
- More War: 100 neue Levels 24.95
- Warcraft 2 Data 24.95
- Warcraft 2 Exclusive (+Data)* 79.95
- Warhammer 49.95
- Warhammer Dark Crusader 59.95
- Warhawk Win95* 59.95
- Werewolf vs. Comanche 69.95
- Williams Arcade Greatest* 49.95
- Wing Commander 4 74.95
- Wipeout 97* 74.95
- Woodruff 62.95
- World Cup Compilation 59.95
- Worms incl. Data 69.95
- Worms Data: Reinforcem. 29.95
- WWF in your House* 64.95
- X-Men* 69.95
- Yahtzee* 37.95
- Z 69.95
- Z Director's Cut 19.95
- Z + Z Director's Cut Bundle 79.95
- Zombieville* 74.95
- Zone Raiders* 64.95
- ZPG* 67.95 N
- Zork: Nemesis 74.95

Star Trek

- Star Trek 25th anniversary 24.95
- Star Trek 2 24.95
- Star Trek JR enhanced 79.95
- Deep Space 9 69.95
- Klingon 69.95
- Next Generation e. 64.95
- Next Generation dt. 64.95
- Warrior Set 64.95

Fan Artikel

- NG Kommunikator z. anst. 29.95
- Tasse mit Motiv 29.95
  Enterprise 1, Ferengis, Generations, Star Fleet Academy, Engeneering
- PHASER je 19.95
  Classic oder NG mit Licht & Sound
- TRICORDER je 19.95
  Classic oder NG mit Licht & Sound
- Schlüsselanhäng. m. Sound 19.95
  Classic oder NG mit 8 verschiedenen Sounds

Golf

- Bernhard Langer Golf 54.95
- Greg Norman Golf 44.95
- Sensible Golf 49.95
- PGA Tour Golf 96 74.95
- PGA Tour Scenery je 29.95
- PGA Tour 486 Classic 29.95
- Links LS 84.95
- Links 386 + 2 Plätze 69.95
- Platz Castle Pines 49.95
- Platz Cog Hill 49.95
- Platz Devil's Island 49.95
- Platz Mauna Kea 49.95
- Platz Pelican Hill* 49.95
- Platz Pinehurst 2* 49.95
- Platz Prairie Dune 49.95
- Platz Riviera 49.95
- Platz Troon North 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims“ anfordern!

- Airbus 2 (Win95)* 69.95
- Flugsimulator 6.0 e.* 94.95
- Flugsimulator 5.1 e 79.95
- Flugsimulator 5.1 dt 89.95
- FS 5.1 e. + Paris + New York 99.95
- FS FX upgrade 79.95 N
- FS Designer Win* 69.95
- FS Flight Adventures 1 59.95
- FS Flight Shop 79.95
- Final Approach 39.95
- Moving Map 2.0 69.95
- Navigator 6.0 44.95
- RENO 4 (500 Scen.) 24.95
- Schiratti Commander 59.95
- Scenery & Object Design. 79.95
- Aircraft Collections je 49.95
  (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)

Szenerien:

- Europe 1 54.95
- Europe 2 59.95
- Mitte, nördl. Mittelgeb. 44.95
- Nord-/Ostsee, HH 44.95
- Rheinland, Ruhrgebiet 44.95
- Frankfurt, Hessen 44.95
- Berlin, Mitteldeutschl. 44.95
- Süddeutschland 44.95
- Südwestdeutschland 44.95
- Multimedia München 2 49.95
- 4 x Österreich je 44.95
- Kanariische Inseln 59.95
- Karibische Inseln* 44.95
- Madrid 44.95
- Hong Kong 44.95
- Japan+Karibik+Hawaii 69.95

Sammelausgaben

- ACES Collector's Edit. 79,95
  Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers
- Combat Classics 2 29,95
  F19 Stealth Fighter, Pacific Island, Silent Service 2
- funsoft Strategie Edition 49,95 N
  Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux
- funsoft Simulations Edition 49,95 N
  Air Havoc, Flight unlimited, Aegis
- Game Box 50 Spiele 39,95
  Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
- Games Volume 3 24,95
  Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo
- Games Volume 4 24,95
  Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms
- Games Volume 5 24,95
  Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom
- Gold Games - 15 CDs 39,95 N
  40 Spiele: Battle Isle, Ansfoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.
- Lucas Arts Air Combat 39,95
  Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
- Made in Germany 39,95
  Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
- Megapack 3 69,95
  The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo
- Megapack 5 74,95
  Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
- Megapack 6 79,95
  Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball
- Mile High Club 76,95
  Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th
- Power Pack 4 79,95 N
  Fifa Soccer 96, Wipeout, Magic Carpet 2
- Sim Box 24,95
  Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer
- Westwood Compilat. 69,95
  Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore
- White Lines 59,95
  Indy Car+Track Pack, F1 GP, Superkarts

Multimedia

- Auf dem Nil nach Ägypten 64,95
  Entdecke das Land der Pharaonen
- Bei den Walen 64,95
  alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, Tonaufnahmen
- **D Info 3.0 29,95**
  neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95
- Die Reise des Thomas Blauer Adler 59,95
  Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht. 16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.
- Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39,95 N
  u.A. Wordstar 7, Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller
- Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79,95
  Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
- Lexikon des intern. Films 119,95
  Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
- Ultra Pack 2 79,95
  Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1
- Voodoo Lounge 49,95
  Die Stones in Multimedia

HARDWARE

Liste „Zubehör“ anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

- 8 MB 89,95 P
- 16 MB 219,95 P

günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks

- **Alfa** Dread Joypad 29.95
  8 Feuerknöpfe, davon 2 Turbo
- **Alfa** Twin Box 29.95
  Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks

CH Products

- Flightstick 59.95
- Flightstick Pro 99.95
- F 16 Flight Stick 74.95
- F 16 Combat Stick 129.95
- F 16 Fighter Stick 189.95 N
- Virtual Pilot 119.95
- Virtual Pilot Pro 169.95
- Throttle 129.95
- Throttle Pro 169.95
- Pedals+Nascar Rac. light 99.95
- Pedals Pro 169.95

Gravis

- Gamepad 29.95
- Gamepad Pro* 49.95
- Analog 34.95
- Analog Pro 44.95
- Blackhawk* 49.95
- Thunderbird 79.95
- Firebird 2 129.95
- Grip + 2 Game Pads* 149.95

Logitech

- Thunderpad 29.95
- WingMan light 44.95
- WingMan extreme 79.95
- Warrior* 119.95 P

Microsoft

- Sidewinder Pro 84.95
- Sidewinder Pro+Fury 109.95

Thrustmaster

- TM Formula T1 Lenkrad 159.95
- TM Formula T2 Lenkrad 219.95

Soundkarten

- Ultrasound ACE 169.95
- Ultras. Plug&Play 229.95
- SB 16 VE IDE Plug& 159.95
- SB 32 Plug&Play 219.95
- Yam. Wavetable Upgrade 199.95 P

... MACHT KINDER FROH

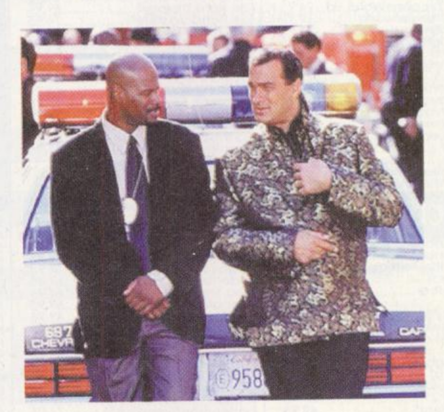
Das mußte ja kommen: Erst erweckt **Disney** seine Trickfilmfiguren komplett am Computer zum Leben, jetzt folgt die Heimverwertung am Standard-PC. Das **Interaktive Filmbuch** erscheint nämlich rechtzeitig zum Videostart von **Toy Story**, dem wohl innovativsten und rasantesten Zeichentrickfilm in der langen Disney-Geschichte. Wer will, kann nun die High-Tech-Knuddelmonster dank der Softwareschmiede **Pixar** nach eigenem Willen bewegen – und braucht nicht einmal eine Silicon-Graphics-Workstation dafür. Statt dessen werden die Spielzeughelden Buzz Lightyear und seine Freunde durch fünf nette Spiellevels geschickt, in denen im wesentlichen 15 Sequenzen aus dem Film gezeigt werden. Damit nicht genug: Auf der CD befinden sich auch viele Animationen, die im Film *nicht* verwendet wurden. So macht Disney Kinder froh, und Erwachsene ebenso.

Hersteller: Disney Interactive, Preis: ca. 100 DM

Woody mußte schnell handeln, um Buzz zu retten und vor dem Umzug nach Hause zu kommen. Mit Sids Spielzeugen plante er die Flucht.

DIE LUNTE GLIMMT

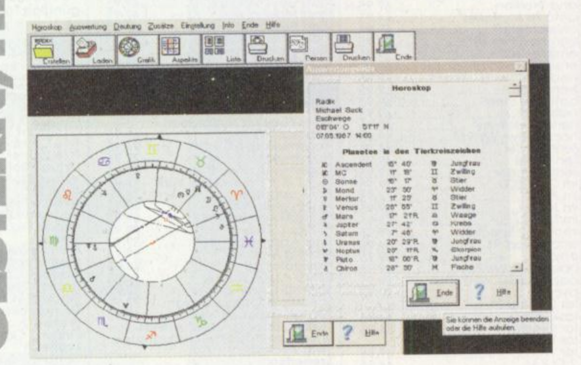
Er ist der wandelnde Blitz, der Glimmer Man: Steven Segal spielt den Geheimdienstmann, für den mal wieder Alarmstufe Rot angesagt ist. Früher hat der Glimmer Man die Drecksarbeit für die CIA in Lateinamerika gemacht, heute hat er eine neue Identität und arbeitet unter dem Namen Jack Cole als Cop in New York. Doch die Vergangenheit holt ihn ein: Als Coles Ex-Frau umgebracht wird, deuten alle Indizien auf ihn. Die Spur ist von seinem fiesen Partner Kim Campell gelegt worden, und hinter diesem stecken Coles alte Kriegskameraden, die noch eine Rechnung mit ihm offen haben. Das amerikanische Mahnwesen ist scheinbar eines der strengsten – jedenfalls nach der Strickart des üblichen Hollywood-Actionkinos. Hauptsache, das Popcorn schmeckt!



GESTERN, HEUTE, MORGEN

Wer will das nicht wissen – woher wir kommen, wer wir sind, und wohin wir gehen? Und da es die Wissenschaft nicht so genau weiß, muß die Astrologie herhalten. Abhilfe in allen Lebens- und Selbstfindungsfragen schafft der Computer jetzt dank **Astrologie für Windows**. Das umfangreiche Programm kann nicht nur den momentanen Zustand seines Benutzers ausleuchten, sondern entwirft auch kühne Prognosen gleich für das ganze Jahr. Es braucht nur ein paar Angaben zur Person, zu Geburtstag, -ort und natürlich zur Geburtsuhrzeit, und schon darf man sich durch bis zu 40 Seiten Text wühlen, die die eigene Psyche deuten. Damit sich jeder in der Analyse wiederfindet, ist das astrologische Wissen in schwülstige Worte verpackt, die eine Trefferquote von 50 % garantieren. Am besten ist aber der Partnerschaftstest: Hier kann man herausfinden, ob das eigene Ego mit dem von Helmut Kohl zusammenpaßt.

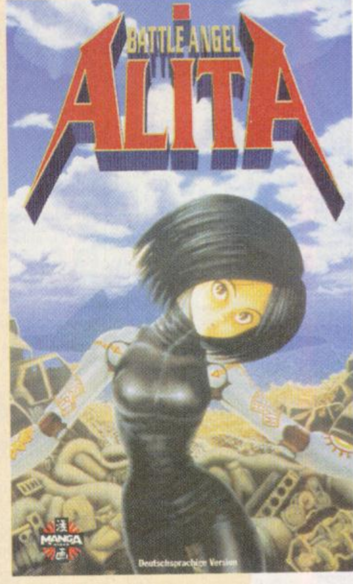
Hersteller: Topware, Preis: ca. 50 DM



ALM-AMAZONE

Noch lange, bevor hierzulande die große Manga-Hysterie ausbrach und jeder Japaner um seine Bilderheftchen in der U-Bahn fürchten mußte, gab es schon einmal eine Manga-Serie, die für Aufregung sorgte: **Heidi**. Die Kulleraugen der Alm-Amazone wurden in den 70er Jahren von fleißigen japanischen Zeichnern animiert, das Titellied wurde in der deutschen Synchronisation von Gitti und Erika gejodelt. Und genau diese Tradition möchte **Polygram** wieder aufnehmen. Der Medien-Multi ist derzeit dabei, alle großen japanischen Anime-Serien, also Zeichentrickfilme, deutsch zu synchronisieren. Doch statt Heidi dominieren **Battle Angel Alita,** eine Future-Furie mit Cyberpunk-Sex-Appeal, und das Weltuntergangsdrama von **Appleseed**. Das sind natürlich „erwachsene" Inhalte, und deshalb bleiben uns Gitti und Erika erspart.

Hersteller: PolyGram Video, Preis: ca. 30 DM je Kassette



BRAVER JUNGE

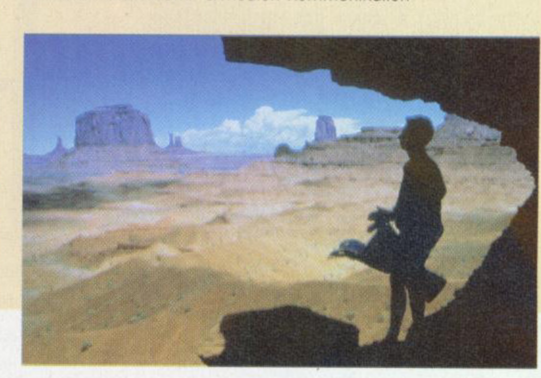


Mel Gibsons Make-Up in **Braveheart** kann sich wirklich sehen lassen: Mit einer blauen und einer fleischfarbenen Seite stürzt er sich samt grimmiger Miene in die Schlacht gegen die verhaßten Engländer. Das ganze spielt im 13. Jahrhundert, als sich die Schotten und die Briten noch viel weniger grün als jetzt waren und Braveheart zum Nationalhelden avancierte. Mel Gibson, der auch erstmals die Regie übernahm, formt aus der Legende gekonnt einen Superhelden, indem er die Historie gnadenlos verwurstet. Herausgekommen ist ein blutiges, spannendes, mit wunderschönen Bildern versetztes Epos, das für zehn Oscars nominiert wurde und gleich fünf davon einheimste. Herz und Schmerz, verpackt als abgehangener Historienschinken, kommen halt immer noch gut an. Und es ist stark damit zu rechnen, daß auch der Videoverleih oscarreife Ausmaße annimmt.

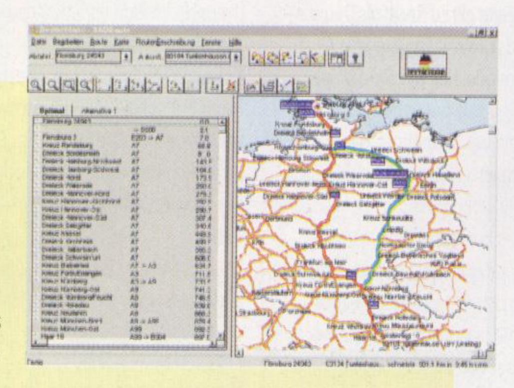
EVENT, EVENT, DIE KIPPE BRENNT

Deutschlands führender Hersteller von Lungenbrötchen möchte endlich die Multimedia-Gemeinde auf den Geschmack von Freiheit und Abenteuer bringen. Zu diesem Zweck wurde eine „coole" Multimedia-CD mit dem Titel **Music meets Nature** produziert, die die Teilnehmer des gleichnamigen Marlboro-Projekts und ihre Arbeit vorstellt. So bekommt man vom „Water team", der „Earth Crew" und dem „Air Team" Naturgeräusche und Soundmixes, die die Wildheit des amerikanischen Monument Valley wiedergeben sollen. Dazu gibt's einen Serviceteil mit Infos zu amerikanischen Musikrichtungen und den „Composerbands" der Audiotracks. Wer die sechs esoterischen Klangwerke zu öde findet, kann dann im virtuellen Studio die Soundschnipsel neu zusammensetzen. Und wer auch darauf keinen Bock hat, schaut sich Ausschnitte aus der „Event-Party" an. Und wer überhaupt keinen Bock auf das coole Werbe-Englisch hat, läßt die CD einfach links liegen.

Hersteller: MMK Markt- & Medien-Kommunikation



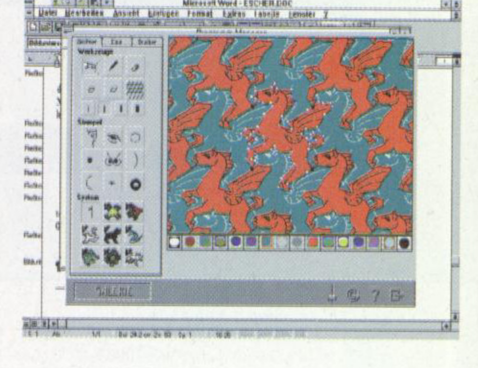
WÜNSCHEL-ROUTE



Das Auto ist ein Spritfresser und ein Umweltschädling, schlimmer noch als jeder Borkenkäfer. Aber das Auto ist auch des Deutschen Lieblingskind. Und überhaupt, wozu haben wir eigentlich unsere Autobahnen? Natürlich um im Stau zu stehen. Damit dies nicht immer passiert, ist ja **AND-Route** auf dem Markt. Damit lassen sich kurze, ideale oder auch eher staufreie Routen in Deutschland und seinen Nachbarländern berechnen. Das Programm zeigt die einzelnen Straßennamen und Abfahrten, gibt eine detaillierte Zeitplanung und präsentiert das alles noch in einer Straßenkarte, die auch der ADAC nicht schöner machen könnte. Einziger Wermutstropfen: AND-Route kennt leider nicht alle Gemeinden.

Hersteller: ARI, Preis: ca. 50 DM

OBEN IST UNTEN



M.C. Escher, das ist der holländische Grafiker, an dessen verwirrenden Werken sich viele überhaupt nicht sattsehen können. Der **Dumont Buchverlag** widmet ihm jetzt eine Multimedia-CD, die Eschers Leben beschreibt und sein Werk vorstellt. Zusätzlich gibt's Bildschirmpuzzles sowie ein Programm, mit dessen Hilfe man selbst Muster im Stil des Künstlers entwerfen kann.

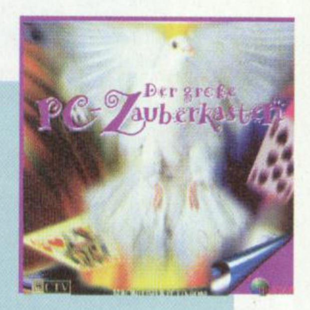
Hersteller: Dumont Buchverlag, Preis: 78 DM

WUNDER ÜBER WUNDER



Gerade erst hat die dritte Staffel der Kultserie **Akte X** begonnen, und schon haben die schlauen Filmverleiher ein neues Videobrikett nachgelegt. Nochmal gibt es 90 Minuten Hochspannung, wenn Fox Mulder samt Ärztin und FBI-Partnerin Scully außerirdische Kriminalfälle untersucht. Dem **Masterplan** sind die beiden diesmal auf der Spur, und das durch Zufall: Als ein Amokschütze drei Menschen schwer verletzt, werden diese durch einen Wunderheiler wieder ins Leben geholt. Doch so schnell der Wunderheiler verschwindet, so schnell ist Mulder zur Stelle. Er will herausfinden, warum sein Chef verhindern will, daß er den Wunderheiler findet. Mulder dämmert bald, daß es hier wieder um die Klone geht, die schon in **Die Kolonie** auftauchten. Ein echter Leckerbissen für Fans!

TRICKS & KNIFFE

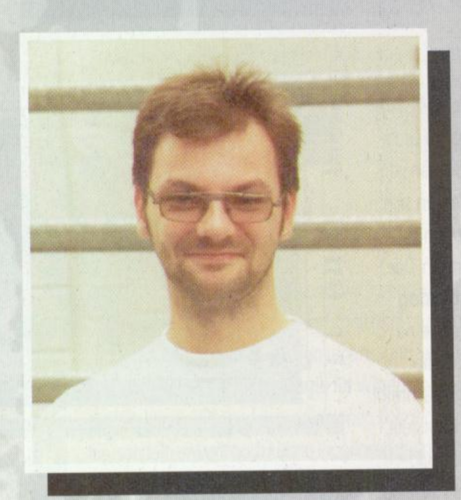


Wie hat es David Copperfield geschafft, die Freiheitsstatue verschwinden zu lassen? Und wie kann man durch die chinesische Mauer laufen? David Copperfield weiß, wie's geht. Und wer seine Tricks und Kniffe ebenfalls erlernen möchte, kann jetzt den großen **PC-Zauberkasten** aufmachen und eine CD ins Laufwerk einlegen. Mit der erlernt man per Quicktime-Video ganz schnell die wichtigsten Regeln und besten Tricks, die auch Anfänger schnell beherrschen. Es muß ja nicht gleich die Freiheitsstatue sein!

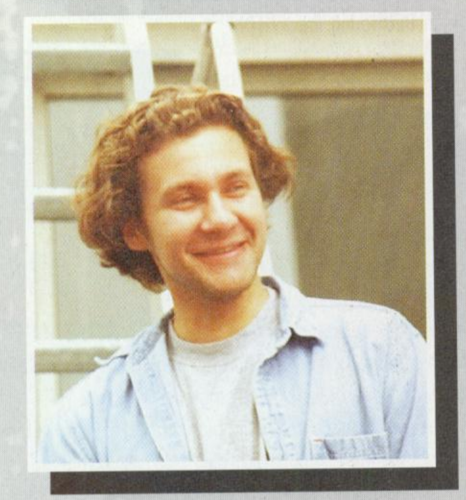
Hersteller: Telstar/Konami, Preis: ca. 50 DM

Massive Attack

Im lauschigen Odenwald an der Bergstraße sitzt Massive, das Entwicklerteam von Schleichfahrt, Blue Bytes jüngster Spieleveröffentlichung. Dabei wollten die vier Freunde eigentlich nur ein neues Betriebssystem für den Amiga schreiben ...



Oliver Weirich



Alexander Jorias

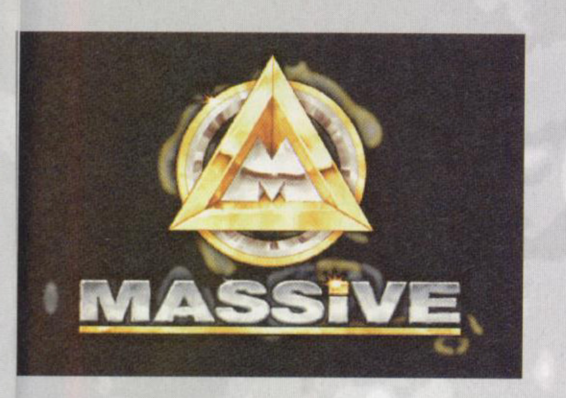
Blue Byte gilt zu Recht als Deutschlands professionellste Spieleschmiede. Hits wie *Die Siedler* oder *Battle Isle* gehen auf das Konto der Mülheimer, die sich auch international Respekt verschaffen konnten.
Das neueste Spiel des Hitproduzenten stammt aber strenggenommen gar nicht aus dem eigenen Hause: **Schleichfahrt** ist vielmehr das erfolgversprechende Kind des Entwicklerteams **Massive**. Massive ist klein, aber fein: 1990 gründeten vier ambitionierte Computerfreaks das Team – mit der festen Absicht, ein neues Spielebetriebssystem für den Amiga zu schreiben, das den Namen Massive tragen sollte.

Die Fab Four

Bekanntermaßen wurde daraus nichts. Doch der Amiga blieb lange Zeit ihr Steckenpferd. Alexander Jorias, 28, der Mastermind der vier, verdiente sich seine ersten Sporen auf dem Amiga. Er programmierte für verschiedene Disketten-Magazine und schließlich auch für ein Profi-Produkt. Für das C-64-Ballerspiel *Katakis* schuf er das Intro, es folgte *Spinworld*, erschienen bei Magic Bytes. Einen ähnlichen Lebenslauf haben auch die anderen Mitglieder des Teams hinter sich. Daß sie zusammenfanden, ist ein Produkt des Zufalls und der Umstände. Jorias: „Oliver Weirich, Peter Steinhäuser und ich gingen auf die gleiche Schule, Olli war mit mir in einer Klasse. Noch vor dem Abi haben wir zusammen Spiele entwickelt, mit Olli und Peter als Grafiker und mir als Programmierer. Ingo Frick kam dann 1989 dazu".
Es dauerte allerdings noch eine ganze Weile, bis die Fab Four aus ihrem Hobby einen ernstzunehmenden Beruf machten. Der große Durchbruch kam erst, als Blue Byte sich dazu entschloß, die Amiga-Version von *Die Siedler* auf den PC umzusetzen. Ingo Frick, 32, der Programmierer der Vektorengine von **Schleichfahrt**, ist ein guter Freund von Volker Wertich, einem der Entwickler von *Die Siedler*. So kam es, daß Massive als „Freundschaftsdienst" die Konvertierung von *Die Siedler* übernahm.
Keine leichte Aufgabe, war doch das Massive-Team auf den Amiga eingeschworen. „Die Konvertierung war ziemlich heftig. Zu diesem Zeitpunkt konnten weder Ingo noch ich C oder gar C++ programmieren", erinnert sich Alexander Jorias.
Doch die Arbeit gelang und war sehr erfolgreich – Massive hatte ein Stein im Brett bei Blue Byte.

Brainstorming an der Nordsee

Der gute Kontakt machte sich bezahlt, als Massive daran ging, daß Lieblingsprojekt des Teams umzusetzen – Schleichfahrt.
Es war 1993 in einem kleinen Örtchen irgendwo an der Nordsee, als sich die vier Gedanken über ein Unterwasserspiel machten. Wie dieses letztendlich aussehen sollte, wußte damals noch keiner. Das Quartett beschäftigte sich erst einmal mit der Spielhandlung. Jorias: „Wir redeten nur über Themen wie ‚Wie leben die Menschen im Shogunat, wie jene in der atlantischen Föderation?' Wir erschufen zuerst eine Welt und machten uns danach Gedanken darüber, wie wir diese dem Spieler in Schleichfahrt präsentieren."
Als Inspiration für das düstere Szenario diente den Massive-Mitgliedern eine ganze Reihe von Kinofilmen. Peter Steinhäuser, 24, Objektdesigner und „Modeler", ist zum Beispiel ein großer Fan von *Das Boot*. Und Oliver Weirich, 27, der die Filmsequenzen und die Musik des Spiels schuf, gibt zu, bei den Klassikern geklaut zu haben, denn: "... die Vorbilder für die Kamerafahrten und Arrangements sind die *Star-Wars*-Trilogie, *Bladerunner* und *Abyss*. Und die Musik soll die bedrückende Atmosphäre in ‚Aqua' einfangen, sie soll die Emotionen ansprechen, damit Bild, Sprache und Vektorszenarien in ihrer Wirkung unterstützt werden". Auch Alexander Jorias ließ sich von seinen Lieblingsfilmen leiten: „Ende der 80er



Jahre kamen innerhalb eines Jahres drei Kinofilme mit Unterwasserszenarios heraus: *Leviathan*, *Deep Star Six* und *Abyss*. Diese bedrückende Atmosphäre, zusammengebracht mit der von Filmen wie *Alien* und dem Endzeitszenario von *Mad Max*, war für mich die Inspiration, eine Welt wie die von Schleichfahrt anzudenken."

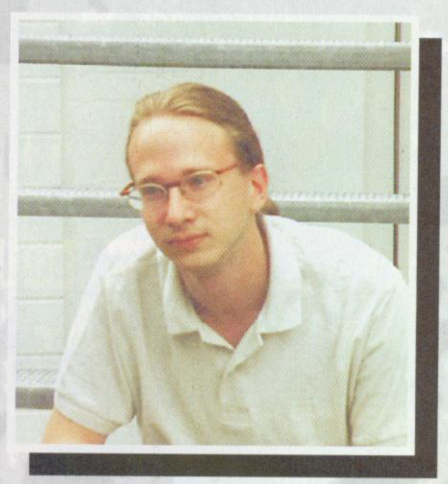
Abgerauchter Wing Commander

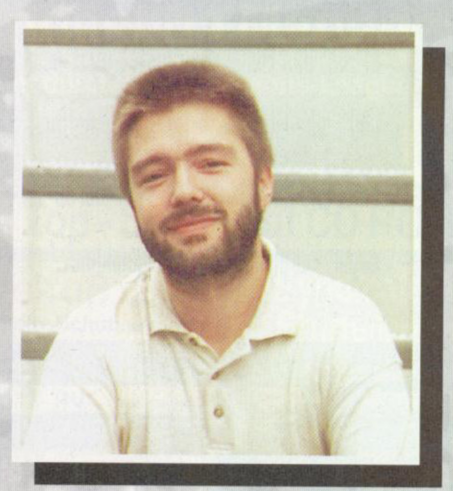
Bis zur Umsetzung sollte aber noch einige Zeit vergehen. Massive wollte das Spielkonzept ausfeilen und nicht auf den Trendzug der interaktiven Spielfilme aufsteigen. Zwar gibt es in Schleichfahrt Zwischensequenzen, doch diese kommen ganz bewußt ohne Dialoge und Realfilme aus, denn, so Weirich, „Realfilmsequenzen hätten das Spiel zu sehr in den Hintergrund gedrängt. Mit einem Off-Voice-Erzähler und Außenansichten kann man das eigentlich Wichtige in komprimierter und sinnvoller Form darstellen, und der Spieler kann selbst die Dialoge führen." Alexander Jorias hält ebenfalls nichts von Realfilmen à la *Wing Commander IV*: „Bei WC IV dachte ich, ich sehe einen SF-Fernsehfilm. Allerdings dachte ich an einen Systemabsturz, als die Bilder anhielten und ich eine Frage zu beantworten hatte."
Das klingt nach „Wir stecken keine Mark in die Werbung, aber jede in die Schokolade". Tatsächlich wurde die meiste Zeit damit verbracht, die Action unter Wasser mit modernster Technik darzustellen. Es ging Massive nicht darum, ein 3D-Ballerspiel als Unterwasservariante zu programmieren, denn, so Ingo Frick, "... dieses Genre wurde schon ausgiebig genug beackert." Worauf es den vier weit mehr ankam, war Realismus pur: In Schleichfahrt soll man das Gefühl bekommen, von Wasser umgeben zu sein. Ingo Frick meint dazu: „Simulationen auf der Grundlage physikalischer Gleichungen werden immer wichtiger – dann macht's eben richtig Spaß". Aber wie gestaltet man einen Unterwasser-Fight realistisch? Frick: „Vor dem Design eines Gegner-/Freundverhaltens versuche ich, mich in den Gegner selbst hineinzuversetzen. Anschließend kümmere ich mich um die Abstraktion, um das Wackeln bei Explosionen und den Rückschlag der Geschütze."

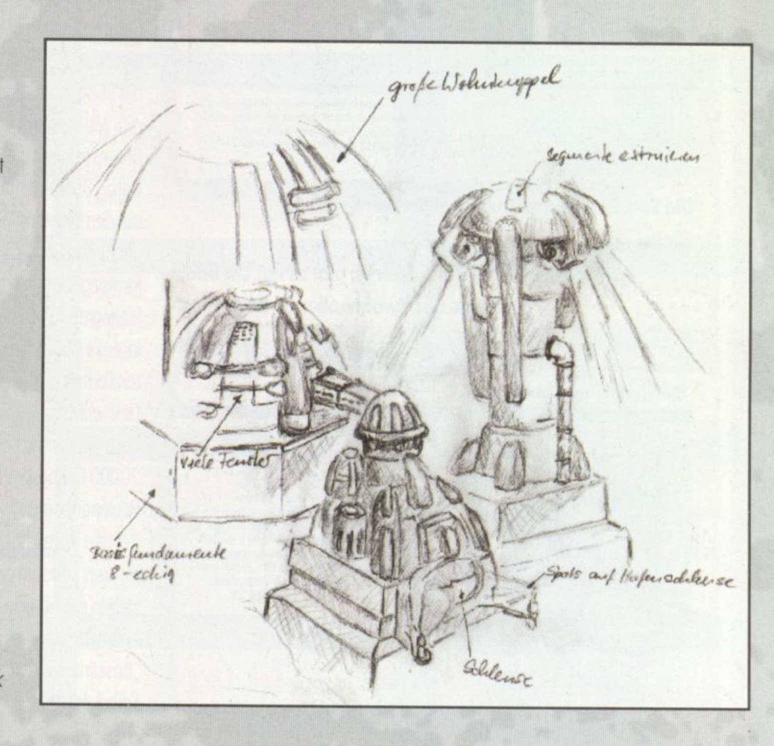
Pure Kampfmaschinen

Der größte Fan dieses Designs ist der Chef selbst. Alexander Jorias bekennt, daß ihm nach einer Schleichfahrt-Mission die Hände zittern, denn „... es ist einfach genial, wenn man einen Gegner jagt und sieht, wie dieser ebenso wie man selbst und die Torpedos mit einer Strömung zu kämpfen hat." Deshalb liebt er auch so sehr das Schleichfahrt-U-Boot „Succubus", eine pure Kampfmaschine. Die Succubus und die meisten anderen Boote stammen aus der „Feder" von Peter Steinhäuser. Er orientierte sich am heutigen U-Boot-Design und war besonders fasziniert von neuen japanischen U-Boot-Studien, in denen die Boote wie Jets aussehen. Besonders stolz ist er aber nicht auf seine kleinen Jagd-U-Boote, sondern auf die schweren Kolosse: „Die Schlachtschiffe Polar und Triton der atlantischen Föderation sind nicht nur die komplexesten Objekte mit je ca. 300.000 Flächen, sondern auch meine Lieblinge, was das Design angeht."
Das gelungene Ergebnis sorgt für mehr Selbstbewußtsein. Jedes Team-Mitglied hat in das Spiel gut 10.000 Arbeitsstunden investiert, um vor allem zu beweisen, so Jorias, „daß wir in Deutschland mehr können als nur Wirtschaftssimulationen." Und Raum für Entwicklung gibt es noch reichlich. So möchte Ingo Frick gern noch die Grafik-Engine des Spiels verbessern und zusätzliche Lichteffekte sowie diverse Transparenzeffekte testen. Dann ist Schleichfahrt 2 also so gut wie sicher? Jorias: „Die Welt von Schleichfahrt bietet unendlich viel Stoff und Background für eine ganze Menge Spiele verschiedener Genres. Schleichfahrt ist nur unser erster Schritt in diese Richtung, und wir sind sehr zufrieden mit dem Ergebnis."
Die guten, alten Zeiten mit dem Amiga möchte er aber nicht missen: „Die Zyklenzählerei auf einem 7-MHz-Motorola hat uns gut vorbereitet für schnelle Assembler-Routinen. Intel haben wir dagegen gehaßt wie die Pest." ❑

Michael Suck


Peter Steinhäuser


Ingo Frick





Das Startbild von Cinemania ist jeden Tag neu und lockt mit Magazin-Design

Stars & Sternchen

KURZINFO	
Titel:	Cinemania 97
Genre:	Multimedia
Hardware:	Win 95 o. NT, 8 MB RAM, SVGA
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 70 DM

Cinemania bekommt ein komplettes Facelifting: Das Filmlexikon bietet jetzt neue und mehr Filmclips - im Breitwandformat. Und dem deutschen Film wurde sogar ein eigenes Kapitel gewidmet.

Die Suchfunktionen sind universell verwendbar

Eine schöne Bescherung: Ein ums andere Jahr beglückt uns Microsoft mit einem Update ihrer allseits beliebten Filmdatenbank Cinemania – und das mit so großem Erfolg, daß Cinemania uneingeschränkt zum beliebtesten Produkt der Microsoft-Unterhaltungsreihe gehört. Was ist dran an Cinemania? Das beste Kaufargument ist wohl immer noch, daß jeder Filmfan nicht nur Infos zu seinen Lieblingsstreifen erhält, sondern diese auch noch anschauen oder doch zumindest anhören kann.

Breitwandfeeling

Hier erreicht das Programm aber so langsam seine Grenzen. Randvoll ist die CD dieses Mal für die Jahresedition 97. Zwar war das auch schon bei Cinemania 96 so, doch erstaunlicherweise gibt es auch diesmal wieder mehr Filme, mehr Videoclips und mehr Ohrenschmaus aus den Kinohits der letzten Jahre. Ganze 35 Ein-Minuten-Clips hat Microsoft dieses Mal auf den Silberling gepackt. Neu dabei ist, daß man die Filmausschnitte, die bislang nur im 4:3-Fernsehformat gezeigt wurden, nun mit original Breitwandfeeling als AVI-Clip erleben kann. Allerdings mit leichten Einschränkungen: Um mehr Filme im größeren Format abzulegen, wurde die Kompression der Clips wohl deutlich erhöht – zu Lasten der Bildqualität. Doch was sind schon 35 kleine Clips bei insgesamt 20.000 Filmbesprechungen mit zusätzlich 12.000 Personenporträts?

Bei den Texten hat Microsoft wahrlich nicht gekleckert, sondern geklotzt. Bis zu fünf Rezensionen stehen pro Film zur Verfügung, und bei besonders edlen Lichtspielen werden noch reichlich Infos aus „Baseline's Encyclopedia of Film" nachgelegt. Selbst der deutsche Film kommt nicht schlecht weg. Zwar kennt Cinemania nicht einen einzigen der neuen deutschen Erfolgskomödien, doch immerhin widmet das Programm ein eigenes Feature dem „New German Cinema" – freilich mit Faßbinder und Konsorten.

Neben den Features können Wißbegierige auch in ihren Lieblingsrubriken stöbern. Im Startbild erscheinen 15 verschiedene Kategorien, von der „romantischen Komödie" bis hin zum Horrorfilm. Und wer z. B. auf Science-fiction und Fantasy steht, wird mit über 1000 Titeln zum wochenlangen Stöbern eingeladen.

Das ist die Stärke von Cinemania: Kein reines Lexikon, ein richtiges Magazin ist aus Microsofts Lieblingskind geworden. Wer das Startbild einsieht, bekommt die Filmfrage des Tages, Angebote zu filmgeschichtlichen Hintergründen und den Filmtip der Redaktion. Und wer überhaupt nicht weiß, nach welchem Film er schauen soll, der dreht einfach am Glücksrad für eine zufällige Filmvorstellung.

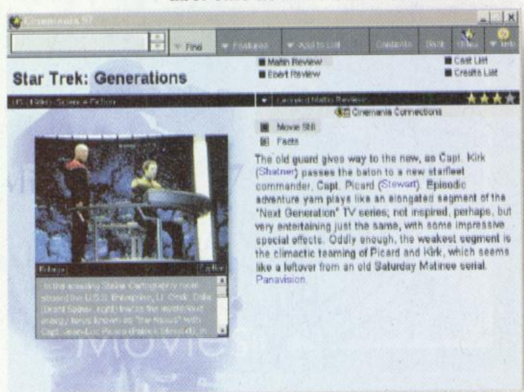
Wer allerdings gezielt nach den Hits der Saison sucht, wird herb enttäuscht werden: Cinemania ist auf dem Stand von 1995.

Keine Berührungsängste

Aber es gibt Abhilfe: Microsoft hat bereits seit der letzten Edition ein Online-Update im Microsoft Network zur Verfügung gestellt. Dort werden monatlich Aktualisierungen der Cinemania-Datenbank zum Herunterladen angeboten. Die Einbindung der Updates ist nunmehr perfekt: Zu jedem Programmteil gibt es einen Online-Button, der bei bestehender Internet-Verbindung automatisch den Browser öffnet und die entsprechende Downloadseite anwählt. Interessanterweise hat Microsoft hierbei keine Berührungsängste zur Konkurrenz – ist nicht der hauseigene Internet-Explorer installiert, öffnet Cinemania ohne Murren und Knurren Netscape. ❑

Michael Suck

Wie, nicht mehr? Zu Star Trek VII gibt es nur ein Bild, aber eine doch wohlwollende Rezension



PC, Amiga, PSX SAT und Zubehör



Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action — 2: Simulation — e : engl. Spiel
3: Adventure — 4: Sport — e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel — 6: Geschickl. — d : komplettdeutsch
7: Sammlung — 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

3D Ultra Pinball 2	d	2	69.-
5th Dimension	e/d	3	79.-
Aces of the Deep	d	2	55.-
ADI Kinderlernprogramme	d		79.-
AH-64 Longbow	d	2	79.-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	49.-
Alien Incident	d	3	55.-
Alien Trilogy	e/d	1	84.-
American Dream	d	2	39.-
Armored Fist 2	e	2	74.-
Assassin 2015*	d	1	79.-
A.T.F. X-Fighters	d	2	79.-
A.T.F. Mission: Nato Fighters	d	2	39.-
Azrael´s Tear	d	3	69.-
Azrael´s Tear + Buch	d	3	74.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Ground A./G./S./W.	d	2	69.-
Battle Isle 3	d	8	69.-
Bedlam*	e/d	3	74.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Blood & Magic	e/d	8	79.-
Blood*	e	1	89.-
Bubble Bobble	d	1	59.-
Bundesliga Manager 97	d	4	69.-
Caesar 2	d	8	54.-
Civilization 2	d	8	79.-
Civil War General	d	8	84.-
Clandestiny * (Win 95)	d	3	55.-
Comanche 3	e	2	74.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & C. Mission	d	zus	29.-
Creatures (Win 95)	e/d	1	69.-
Crusader - No Regret	d	1	69.-
Cyberstorm	d	8	79.-
Daggerfall*	d	5	79.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Das Schwarze Auge 3*	d	3	44.-
Daytona USA*	d	4	74.-
Deadlock	e/d	8	74.-
Deadly Games*	d	8	89.-
Der Planer 2	d	2	74.-
Descent 2	e/d	1	69.-
Destruction Derby 2*	d	2	74.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Hard Trilogy*	d	1	74.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	35.-
Down in the Dumps	d	3	74.-
Dragonheart: Fire & Steel *	e/d	1	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Elisabeth 1	d	2	69.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
F1*	e/d	2	89.-
F1 Grand Prix 2	d	2	84.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	289.-
F1 Manager 96	d	2	74.-
Fable	d	3	84.-
Fantasy General	d	8	69.-
FIFA Soccer 96	d	4	59.-
FIFA Soccer 97*	d	4	79.-
Firo & Klawd *	d	1	79.-
Flight Simulator 6.0	e	2	89.-
Flottenmanöver *	d	8	74.-
Gabriel Knight 2	d	3	69.-
Gene Wars	d	8	74.-
Gene Machine	d	3	69.-
Hardline	d	1	59.-
Harvester*	d	1	79.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hexen Mission CD	e	1	29.-
Hind	e/d	2	69.-
Hugo 4	d	1	65.-
iM1A2 Abrams	e/d	2	79.-
Lands of Lore 2*	d	3	84.-
Leisure Suit Larry 7*	d	3	79.-
Lighthouse	d	3	79.-
Links LS	e/d	4	89.-
Martini Racing	d	2	29.-
Master of Orion 2 *	d	8	86.-
MDK*	e/d	1	89.-
Mechwarrior 2 + Mission	d	1	49.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	1	79.-
Mega Race 2	d	1	55.-
Meridian 59 *	d	1	79.-

CD SPIELE

Monopoly	d	8	55.-
Mummy (Win 95)	e/d	3	84.-
Myst	d	3	65.-
Nascar Racing 2*	e/d	4	79.-
NBA Live 96	d	4	59.-
NBA Live 97*	d	4	79.-
Need for Speed Special	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	59.-
NHL Hockey 97	d	4	74.-
NHL Powerplay Hockey	e/d	4	59.-
Nine *	e/d	1	79.-
Normality	d	3	74.-
Olympic Games	e/d	4	69.-
Olympic Soccer	d	4	69.-
Otello	d	6	49.-
Orionburger	d	3	74.-
Outlaws*	d	1	89.-
Pandora Akte*	d	3	74.-
PGA European Tour Golf 96	e/d	4	29.-
PGA Tour Golf 96	e/d	4	39.-
PGA Tour Golf 97	e/d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2*	d	3	89.-
Pinball Constructor Set	d	2	49.-
Prey*	e	1	89.-
Privateer 2	d	2	79.-
Privateer 2 + Privateer 1	d	2	89.-
Puppen, Perlen & Pistolen *	d	3	69.-
Rallye Racing 97	d	4	69.-
Rendevouz im Weltraum *	d	3	84.-
Riddle of Master Lu	d	3	74.-
Risiko	d	8	74.-
Road Rash (Win 95)	d	1	59.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation und Sega Saturn. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Santa Fe: Elk Moon Murder	d	3	79.-
Sega Rally*	d	4	74.-
Schleichfahrt	d	2	69.-
Shadow Warrior*	e	1	89.-
Shattered Steel	d	1	74.-
Sherlock Holmes: Rose Tatoo	d	3	79.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	29.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	35.-
Solar Crusade*	d	8	69.-
Sonic CD	d	1	55.-
Soul Hunt *	d	3	59.-
Star Craft *	d	8	79.-
Star Control 3	e/d	8	79.-
Star Trek A Final Unity	d	2	69.-
S.T.O.R.M.	d	2	69.-
Surface Tension	d	8	64.-
Syndicate Wars	d	2	79.-
T.F.X. EF 2000 Special Ed.	d	2	89.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	d	zus	39.-
Time Commando	e/d	1	75.-
The Crow: City of Angels *	e/d	1	79.-
The Dig	d	3	79.-
The Neverhood	d	3	79.-
Three Skulls of the Toltecs	d	3	79.-
Tomb Raider*	d	1	69.-
Total Control	d	8	55.-
Toonstruck	d	3	74.-
Tunnel B1*	e/d	1	84.-
UEFA Champion´s League 97	e/d	4	55.-
Virtua Cop *	e/d	1	79.-
Virtua Fighter PC (Win 95)	e/d	1	77.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	84.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	29.-
Warwind* (Win 95)	e/d	1	69.-
Westwood Compilation	d	3	59.-
Wing Commander 4	d	1	59.-
Worms + Reinforcement	d	1	69.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
X-Wing vs. Tie-Fighter*	d	1	79.-
Zork Nemesis	d	3	79.-
Yatzee	d	8	79.-

Angebote

7th Guest	e/d	3	19.-
11th Hour	d	3	35.-
Bioforge	d	3	29.-
Catz	d	2	25.-
Christoph Kolumbus	d	1	19.-
Civil War America	d	3	29.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Cyberia	d	1	29.-
Descent	d	1	29.-
Der Reeder	d	2	19.-
F1 Grand Prix	e/d	2	25.-
Fade to Black	d	1	29.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle	d	3	39.-
Höhlenwelt-Saga	d	3	19.-
Indy Car Racing 2	d	2	36.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Last Dynasty	d	2	35.-
Lemmings 3D	d	1	29.-
Leisure Suit Larry 6	d	3	24.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Master of Orion	d	8	29.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	29.-
NHL Hockey 95	e/d	4	29.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pizza Connection	d	2	19.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Panzer General 2	e/d	8	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Sam & Max	d	3	33.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Shivers	d	3	24.-
Space Quest 6	d	3	35.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	24.-
Star Wars Collection	d	2	55.-
Strike Commander	e/d	1	29.-
System Shock	d	1	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
T.F.X.	d	2	25.-
Teamchef	d	4	25.-
Themepark	d	8	29.-
Tilt	d	2	25.-
Track Attack	d	1	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Wipe Out	d	2	29.-
Woodruff	d	3	24.-

CD-Bundles

Funsoft Strategie Edition (Kaiser Deluxe, Ascendancy, Jagged Alliance)	d	8	55.-
Lucas Classic Adventures (MI 1, Zak Mc Kracken, Loom, Maniac Mansion 1, Indy 3)	d	3	39.-
Gold 3 (10 CD's !) (dBase 5.0, D-Atlas, Harvard Graphics 2.0, Photo Finish)	d	7	49.-
Mega Pack 6 (Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Legend of Kyrandia 3, Pinball 3D, Manic Karts, Druidenzirkel, Steel Panther, etc...)	e/d	7	79.-
Power Pack 4 (Fifa Soccer 96, Magic Carpet 2, Wipe Out, Gamepad)	d	1	79.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Hardware

Action Replay MK4 V4.3	129.-
Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	89.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Maxi Joypad (4 Buttons+Autofire)	19.-
Power Pad (4 Buttons+MG-Fire)	29.-
Sprint Pad (6 Buttons+MG-Fire)	34.-
Swift Pad Clear (6 Buttons+MG-Fire)	34.-
Gravis Analog Pro (durchsichtig)	49.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Microsoft Sidewinder 3D Pro	89.-
Thrustmaster GP 1	169.-
Thrustmaster Formula T2	229.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Unsere Spiele des Monats:

Command & Conquer
Alarmstufe Rot *
Komplett deutsch nur **89.-**

Bundesliga Manager 97
Bekannt durch die Champions-League !
Komplett deutsch nur **69.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Bleifuß 2
Drängeln, Schubsen, Überholen
Komplett deutsch nur **59.-**

Syndicate Wars
Shine (Metal-Case)
Komplett deutsch nur **79.-**

Tomb Raider
Lara Croft: Diesen Namen müssen Sie sich merken !
Komplett deutsch nur **69.-**

Privateer 2 *
Privateer 2 incl. 1 nur 89.-
Komplett deutsch je nur **79.-**

Daggerfall
Der Stein der Weisen
Diablo
Anleitung deutsch nur **79.-**

Schleichfahrt *
Rasante Unterwasser-Action !
Komplett deutsch nur **69.-**

Hind d	59.-
Crusader No Regret d	69.-
Hugo 4 d	65.-
Baphomets Fluch d	69.-
NHL Hockey 97 d	74.-

F22 Lightning 2
Multiplayerfähig !
Komplett deutsch nur **79.-**

Gold Games
Über 40 Top-Spiele auf 15 CD-ROM's: DSA 1&2, Alone in the Dark 1&2, Druidenzirkel, Anstoß, Battle Isle, Larry 6, Victory u.v.a.m.
komplett deutsch nur **49.-**

Shattered Steel
Mechwarrior 3
Anleitung deutsch nur **79.-**

Level CD's
Wir führen Level CD's für fast alle 3D-Action und Strategie Spiele: Warcraft 2, C & C, DN3D ID-Soft, ψ u.v.a.
ab **19.-**

Buried in Time
Big Red Racing
Top-Spiele im Angebot !!
Komplett deutsch je nur **15.-**

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen ! Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert !!

Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.199

▶ WIR STARTEN AUS



F1-MANAGER 96 VERSION 2.0

jetzt mit ... Zusatzhandbuch
Sprachausgabe • Zusatzanimationen Telemetrie
Erweiterte On-Line-Hilfe
und Wetterwechsel während der Rennen

PC POWER PLATIN AWARD



Registrierte Kunden erhalten gegen Einsendung von 20,-DM (Scheck) und der Original-CD das Upgrade - mit zusätzlichem Handbuch - auf die Version 2.0
Adresse: Software 2000 • Stichwort: F1-Upgrade • Postfach 110 • 23691 Eutin

NEU VERSIO... FÜR NOC... SPIELS...

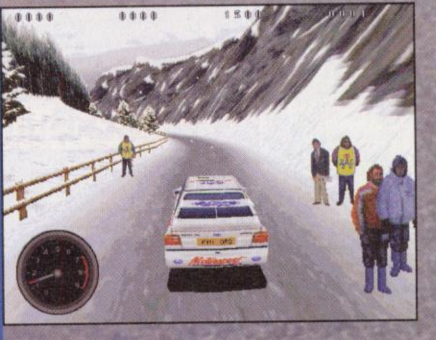
Auf der Software 2000-CD befinden sich spielbare Demoversionen sowie Trailer und Screenshots zu Bundesliga Manager 97, Rallye Racing 97 und F1-Manager 96. Zusätzlich jede Menge Screenshots vom Strategiehammer Destiny!

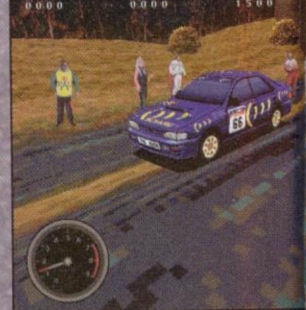
DEMO-CD DEMO-CD



... UND SIE DACHTEN, SIE KÖNNT... AUTOFA...

SPIELSPASS 81%
„Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallye-Sports!" PC GAMES 11/96





TESTEN SIE IHR FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER
RENNSPORTSIMULATION

RALLYE RACING 97 - FEATURES

Netzwerk Option für bis zu acht Spielern

Alle 28 Strecken der RAC Rallye

SVGA Grafik

Vier Schwierigkeitslevel

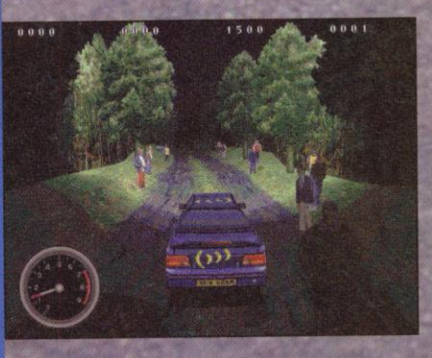
Unterschiedliche Wetter- und Strassenverhältnisse

Hochauflösende, dreidimensionale Darstellung der Rennen

Sechs original Wagen aus der Rallye-Weltmeisterschaft

Authentische Renngeräusche und CD-Soundtrack

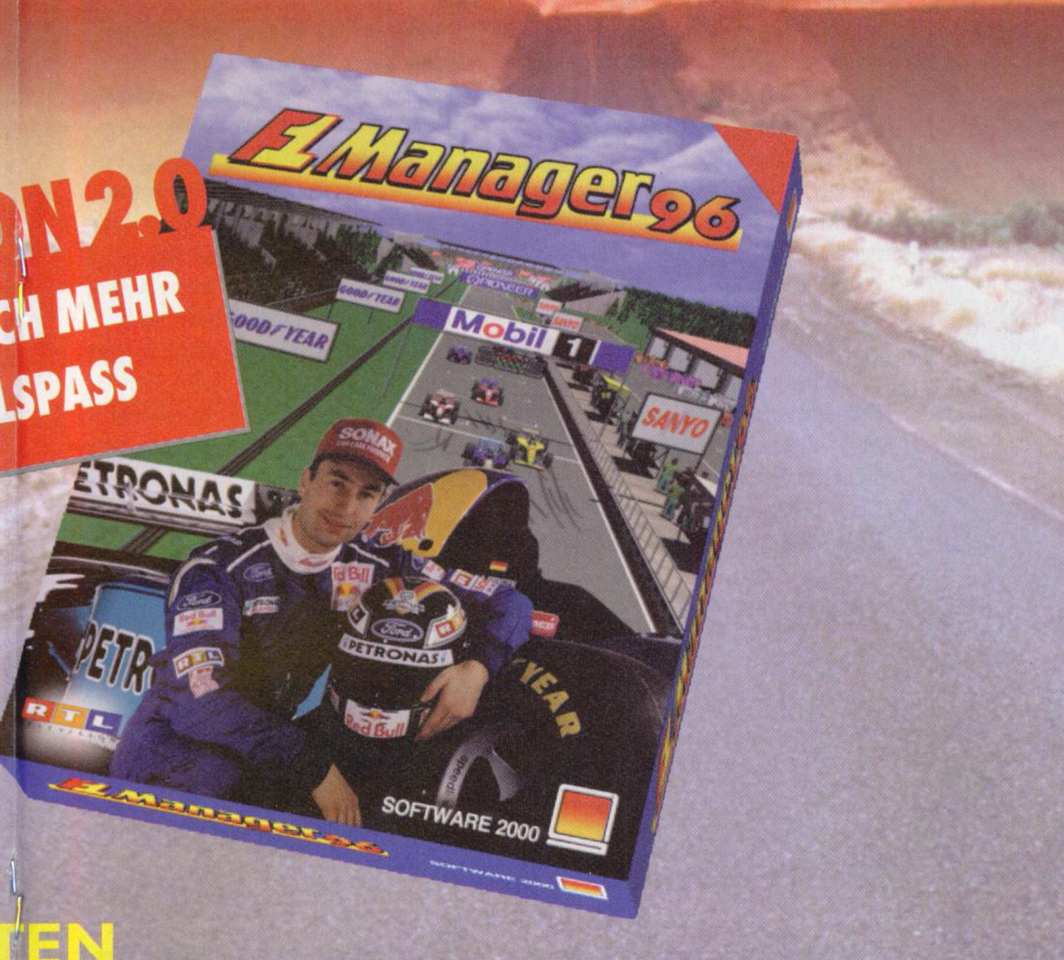
Erhältlich für PC CD-ROM



SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Montag - Freitag von 14 bis 1

996 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21

DER ERSTEN REIHE!











EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL 1 - WELTMEISTERSCHAFT • Lizensiert durch FOCA an Fuji Television © 1996 SOFTWARE 2000

JA

Ich bestelle die
SOFTWARE 2000 DEMO-CD
inkl. infomaterial
gegen 5,-DM in Briefmarken.

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -



COUPON

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

TEN
HREN?



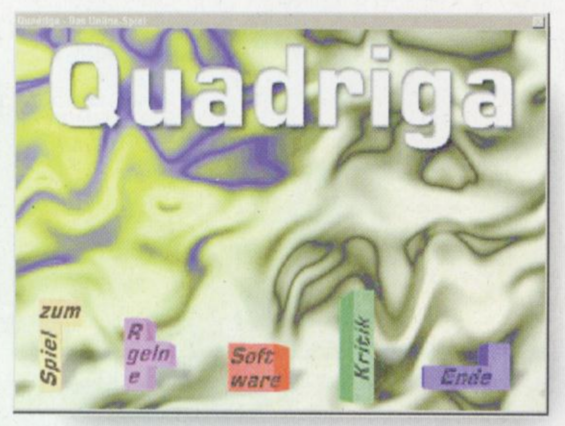


SOFTWARE 2000

bis19 Uhr • Mailbox ISDN und analog: 0 45 21 - 80 04 47 (nur für registrierte Kunden) • Internet: http://www.software2000.de

T · · Online ·

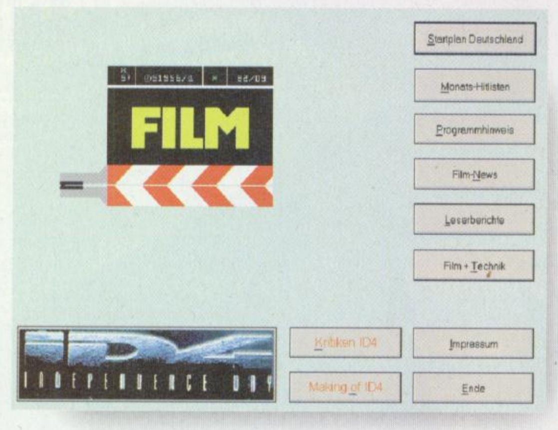
Jeden Monat neu: Unsere Tips für Spiel & Fun bei Deutschlands größtem Online-Dienst!



Quadriga



PD Service Schulz



Film



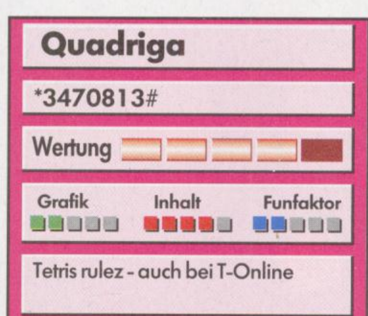
Net

Quadriga

Wer online geht, will auch online Spaß haben – Interaktivität heißt das Zauberwort. Im Internet strömen ganze Heerscharen von Spielern zusammen, um Deathmatches in Ballerspielen oder komplexe Rollenspiele auszutragen.

Eine Spur kleiner ist das Online-Spiel Quadriga in T-Online. Vor dem Spielstart muß zunächst das zugehörige Spielmodul auf den Rechner geladen werden. Quadriga ist ein Tetris-Klon. Die Regeln: Verschiedene Bauklötzchen erscheinen in der Spielfeldmitte und bewegen sich danach auf eine der vier Seitenflächen zu. Der Spieler muß die Klötze so anordnen, daß Quadrate entstehen. Diese verschwinden, nicht ohne ein paar Punkte auf dem Spielerkonto zu verursachen.

Wer ein Quadrat vollendet, schickt „Strafsteine" zu einem zufällig ausgewählten anderen Spieler.



PD Service Schulz

T-Online ist bislang einer der ganz wenigen Online-Dienste, bei denen man online bezahlen kann. Ein Mausklick – schon kommt die heißersehnte Ware direkt ins Haus. Praktisch ist die Zahlungsoption natürlich für Computerfreaks, die nicht lange auf die Post warten wollen, aber viel Geduld beim Download aufbringen. Doch für Schnäppchen ohne happige Preise lohnt Shareware in jedem Fall. Der PD Service Schulz, ein Spezialist auf diesem Gebiet, bietet auf einem halben Dutzend Seiten Shareware aller Art feil und hängt auch noch ein paar Kurzbeschreibungen dran. Wem das Online-Angebot nicht reicht, kann darüber hinaus noch eine Komplettliste herunterladen und offline ein wenig im Angebot stöbern.

PC Service Schulz

*pd-service#

Wertung

Grafik | Inhalt | Funfaktor

Für den Softwarehunger zwischendurch

Film

Hinter dem schlichten Titel verbirgt sich eine ausgezeichnete Übersicht über alle aktuellen und demnächst anstehenden Filme in deutschen Landen. Alles, was in den letzten sechs Monaten das Licht der Kinosäle erblickte oder in den nächsten acht Monaten noch erblicken wird, kann hier online abgerufen werden. Vielfach glänzt das Forum bei den Ankündigungen sogar schon mit Inhalten und Fotos.

Neben filmhistorischen und filmtechnischen Artikeln dürfen sich Leser an der Kritik von Filmen versuchen, die dann zur Diskussion abgelegt werden. Derzeitiges Special: Independence Day. Das Film-Forum liefert eine eigene Rezension nebst Lesermeinungen und dazu noch eine umfangreiche, bebilderte „Making-of-Story" mit allen Details.



Net

Warum soll man Online-Dienste oder gar das Internet eigentlich ernst nehmen? Diese Fragen stellen sich auch die Macher von „Net", der Online-Illustrierten. Satire steht bei Net hoch im Kurs, geachtet wird auf TV- und Computertrash aller Art. So findet man unter den Rubriken „Media Watch" oder "People" meist herrlich sarkastische Verrisse auf die größten Reinfälle, die sich die Medien in letzter Zeit erlaubt haben. Die Harald-Schmidt-Homepage mit ihrer automatisierten Interviewmaschine bekommt deshalb ebenso ihr Fett weg wie die diversen Sondersendungen und Magazintitel zu des Kanzlers Amtsjubiläum. Und wie es sich für ein richtiges Satiremagazin gehört, sorgen wöchentliche Comics und Karikaturen für den optischen Kick. Can you kick it? Yes, you can!

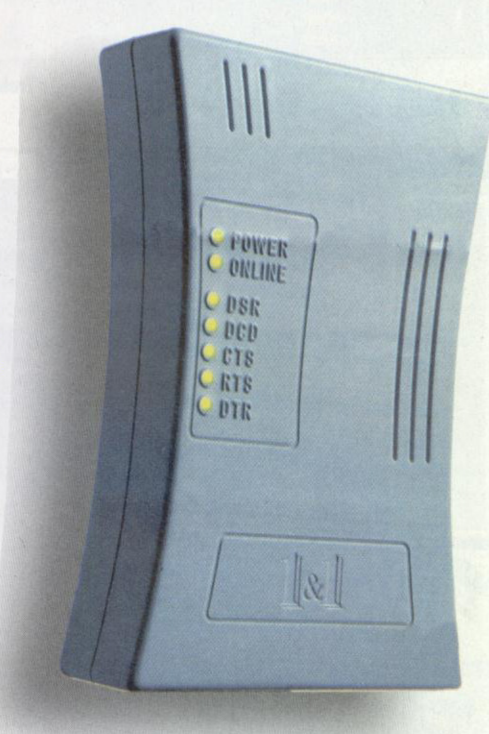


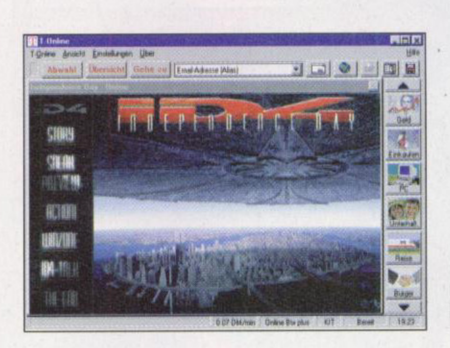
111 Modems suchen T-Online-Einsteiger!

Wie wir wissen, kennt ein großer Teil unserer Leser den Online-Dienst der Deutschen Telekom bereits aus eigener Anschauung. Für diejenigen, die bislang noch keine Gelegenheit hatten, sich den mehr als 1,2 Millionen T-Online-Nutzern anzuschließen, veranstaltet die PC Spiel in Zusammenarbeit mit der 1&1 Direkt GmbH, Montabaur, ein Gewinnspiel. Dabei gibt es 111 1&1-PC-Profi-Sets inklusive Modem, T-Online-Software und kostenloser Anmeldung bei der Deutschen Telekom zu gewinnen.

Das Modem

Das 1&1 Speedster 14.400 ist ein bewährtes Faxmodem, das sich für Mailbox-Zugang, T-Online-Sessions sowie Faxversand und -empfang gleichermaßen gut eignet. Sieben LEDs informieren über den Betriebszustand. Unterstützt werden Datenkompression nach MNP 5 und V.42 bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1 – 4 und V.42 sowie Fax Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17. Ein interner Speicher kann bis zu vier Telefonnummern aufnehmen. Im Lieferumfang enthalten sind die T-Online-Software 1.2, der 1&1-Btx-Tuner sowie der ballOON Telekom Manager.





T-Online: die Kosten

Die Anmeldung zu T-Online kostet einmalig 50 DM. (Diese Anmeldegebühr wird von 1&1 übernommen, wenn die Firma mit der Anmeldung beauftragt wird.)

Als T-Online-Teilnehmer zahlt man eine monatliche Grundgebühr von 8 DM. Dazu kommen dann folgende zeitabhängige Online-Gebühren:

Standard-Angebote und E-Mail: 6 Pfennig/Minute (werktags von 8 – 18 Uhr) bzw. 2 Pfennig/Minute (übrige Zeit)

Btx Plus Premiumservice: 13 Pfennig/Minute (werktags von 8 – 18 Uhr) bzw. 9 Pfennig/Minute (übrige Zeit)

Internet-Gateway: 11 Pfennig/Minute (werktags von 8 – 18 Uhr) bzw. 7 Pfennig/Minute (übrige Zeit)

Für Btx Plus gibt es auch eine *Abo-Regelung*: Wer die monatliche Abo-Gebühr von 9,90 zusätzlich zur Grundgebühr von 8 DM zahlt, kann Btx Plus zum Preis der Standard-Angebote nutzen.

Zu den Online-Gebühren tickt der Telefongebührenzähler dann nur noch sehr gemäßigt, da die T-Online-Einwahlknoten bundesweit zum Citytarif erreichbar sind – für Modem- wie auch für ISDN-Einwahl. Die T-Online-Zugangsberechtigung kann jederzeit bei der Deutschen Telekom gekündigt werden.

Seit 1. September kostenlos bietet T-Online allen Teilnehmern übrigens Speicherplatz für eine eigene Homepage.

Die Fragen

1. Welche vier Dienste könnt Ihr in T-Online nutzen?
   - a) Netscape, Internet, E-Mail, Datex-J
   - b) Btx, Btx plus, Internet, E-Mail
   - c) KIT, Multimedia, Btx, E-Mail
2. Wie hoch ist die Zahl der T-Online-Nutzer?
   - a) 500.000
   - b) 800.000
   - c) über 1,2 Millionen
3. Was bietet T-Online allen Teilnehmern seit dem 1. September 1996 kostenlos an?
   - a) die eigene Homepage im Internet
   - b) Internet-Navigator
   - c) Analog-Adapter

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllt bitte den Gewinncoupon am Fuß der Seite aus, schneidet ihn aus und sendet ihn an folgende Adresse:

TRONIC Media World
Modem-Gewinnspiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Einsendeschluß ist der 13. Dezember 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Deutsche Bahn — Dampf-Nostalgie 1996 Sonderfahrten — DB

Fahrten ab:
11 Berlin
12 Braunschweig
13 Frankfurt
14 Hamburg
15 Nürnberg
16 Sachsen/Sachsen-Anhalt
21 Prospektbestellung
22 Veranstalter
23 Dampf-Info Telefon
31 Anmeldung

business CHANNEL — Herzlich willkommen im business CHANNEL. Ihr persönlicher Finanz-Informationsdienst.
REUTERS, BÖRSE, Capital, manager, impulse, GABLER — Archiv, Kurse, Job & Karriere

Gewinn-Coupon

Bitte die richtige Lösung ankreuzen:

Frage 1 ❑ a ❑ b ❑ c
Frage 2 ❑ a ❑ b ❑ c
Frage 3 ❑ a ❑ b ❑ c

Unter allen Einsendern richtiger Lösungen werden
111 1&1-PC-Profisets (Windows) 14.400 verlost

Alle Gewinne enthalten das Recht auf kostenfreie Anmeldung bei der Deutschen Telekom zu T-Online durch die 1&1 Direkt GmbH. Wenn Ihr von diesem Recht Gebrauch macht und das Kästchen am Ende dieses Coupons ankreuzt, übernimmt die 1&1 Direkt GmbH das einmalige Bereitstellungsentgelt in Höhe von 50 DM.

Name, Vorname oder Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefonnummer (jeder Auftraggeber muß Inhaber eines Telefonanschlusses sein)

Im Falle einer Anmeldung bei der Deutschen Telekom erhaltet Ihr umgehend Eure Zugangskennung und Euer persönliches Kennwort per Einschreiben.

❑ Ja, 1&1 Direkt soll mich, falls ich gewinne bei der Deutschen Telekom als T-Online-Teilnehmer anmelden.

Datum, Unterschrift des Auftraggebers



Trekker



Netscape Trainer



Virging Music City





T-Online in allen Lebenslagen

Trekker

Wer ein richtiger Fan von „Raumschiff Enterprise" und dessen Serien werden möchte, muß schon höllisch auf die Sprachregelungen im Star-Trek-Universum aufpassen: Ein Treckie ist jemand, der die Serien regelmäßig anschaut und sich über neue Folgen freut. Ein echter Trekker aber ist nur der, der sich die Haare wie Jean Luc Picard schneiden läßt oder sich zum Klingonen maskiert. Für letztere Hardcore-Fans ist deshalb das Trekker-Forum gedacht, das eine Tausch- und Kaufbörse bietet, aber auch intergalaktische Cocktailrezepte oder selbstgestrickte Kurzgeschichten und Bilder liefert.

Hauptbestandteil des Angebots sind aber die Voyager-Infos und die Gerüchteecke. Zum Thema Voyager werden alle nötigen Hintergrundinformationen geliefert, und die Gerüchteküche ist die bestinformierte im Netz: So soll Voyager nach der dritten Staffel eingestellt werden, doch die „Next Generation" geht wieder auf Fahrt!



Netscape-Trainer

Des Surfers liebster Browser will gepflegt sein: Gerade Neulinge kommen mit den umfangreichen Funktionen von Netscapes Navigator nicht ohne weiteres klar. Zu umfangreich sind die Fähigkeiten seit der Version 3.0 geworden, als daß man sie noch auf einen Blick erkennen und verstehen könnte. Was bitte sind Plug-Ins? Und wie binde ich sie ein? Wie kann ich das Telefonprogramm „Cool Talk" nutzen? Und warum soll ich den Netscape-Navigator und nicht den Internet-Explorer von Microsoft benutzen? Fragen dieser Art löst das Tutorial von T-Online, indem es verschiedene Topics anbietet, die auf Wunsch größere Textmengen freigeben und detailliert erklären, wo es bei Netscape was zu machen gibt. Grafisch ist dieses Angebot zwar nicht so toll, dafür sind die Inhalte aber um so stärker.



Virgin Music City

Die ganz Großen der Musikbranche entdecken jetzt die Netze für sich: Bertelsmann und Sony nehmen bereits gigantische Bereiche im Internet und anderswo ein, nun hat auch Virgin nachgezogen.

Die Virgin Music City betreibt natürlich in erster Linie Promotion für die eigenen Künstler. Doch im Stil eines Lifestyle-Magazins werden Bands, Szene-Gurus oder neue Trends unter die Lupe genommen. Wer darüber hinaus noch richtig Zeit für große Downloads hat und gar nicht warten kann, bis die neuen Scheiben im Regal des freundlichen CD-Händlers von nebenan stehen, wird mit Sound-häppchen verwöhnt. Derzeit möchte Virgin vor allem das neue Album von „Skunk Anansie" bewerben. Die Schrammelband mit der grölig-geilen Afro-Sängerin war die Entdeckung des letzten Jahres. Alles Quatsch! Die beste Band dieses Online-Angebots sind die Bates! Schließlich kommen sie aus Eschwege!



T-Online in allen Lebenslagen

Natürlich beschränkt sich das Angebot von T-Online keineswegs auf die Bereiche Spiel, Freizeit und Unterhaltung. Vielmehr gibt es für so ziemlich alle denkbaren Themen passende Seiten im großen Online-Dienst der Telekom. Als Appetithäppchen stellen wir hier noch einige Beispiele vor.

Das Reisebüro ReNatour bietet Tips für den Aktivurlaub mit dem Rad, mit dem Boot oder zu Fuß: *296006022#

Das Btx-Plus-Angebot der Rhein-Neckar-Zeitung präsentiert Nachrichten aus Politik, Wirtschaft und Sport: *3468813#

Der weißblaue Autokonzern BMW liefert kurze, klare Infos zu Preisen, technischen Daten und Ausstattungsmerkmalen der aktuellen Modellpalette: *BMW#

Beim Videoshop der Agentur Necker können Kaufvideos online bestellt werden: *33633#

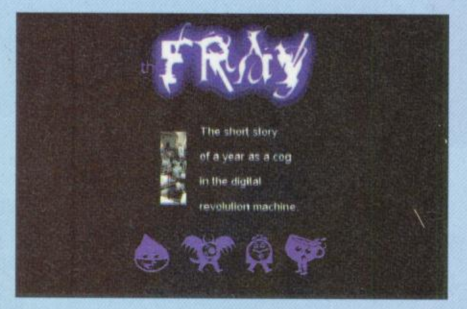


Das kleine Computer-Lexikon, Folge 367:
online!
hyper-
rechts
hyper-
links
onl(e)ine
search-
engine
router
http:
//www.my-world.de
T-Online:
*neckermann#
http:
//www.neckermann.de
AOL:
Kennwort Neckermann
Neckermann
macht's möglich.
goldbach, buberl & dienstag



Ihr habt Frust, wirklich die Schnauze voll und möchtet Euren Mitmenschen von Euren Problemen oder schlechten Erfahrungen erzählen? Dann seid Ihr bei **The Fray** genau richtig! Jedoch ist alles etwas künstlerisch angehaucht, also gebt acht auf die Art und Weise, wie Ihr Euren Senf dazugebt!

http://www.fray.com



Vor einer Adresse möchte ich Euch ausnahmsweise mal warnen. Unnötige Ladezeiten (und somit Kosten) entstehen durch die Verwendung des **Internet Underground Music Archives**! Obwohl diese Datenbank einen übersichtlichen und komfortablen Aufbau besitzt, findet man beispielsweise unter den elektronischen Bands noch nicht einmal solche Legenden wie Front 242 oder Skinny Puppy. Wer es aber nicht lassen kann:

http://www.iuma.com



Für die Rätselfreunde unter uns bietet der **Riddler** eine Menge harte Nüsse, die es zu knacken gilt. Mit der nötigen Geduld lassen sich zudem auch noch nette Preise gewinnen. Sehr gute Englischkenntnisse werden jedoch vorausgesetzt.

http://www.riddler.com



Lob, Kritik, Vorschläge und Kommentare wie immer an unsere Redaktionsadresse:

redaktion.pc-spiel@tronic.de

Die Backstage Boys

Microsoft geht ins Musikgeschäft: Eine virtuelle Reise durch die Popgeschichte soll Music Central auf die Sprünge helfen.

KURZINFO

Titel:	Music Central 97
Genre:	Multimedia
Hardware:	486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95 oder Windows NT
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 80 DM

Music Central ist eindeutig ein Kind von Cinemania: Der Erfolg des Filmlexikons hat Microsoft so lange nicht ruhen lassen, bis auch die Musikszene ihren eigenen Datenträger bekam – Music Central eben. Die erste Auflage des Musiklexikons konnte den klassischen Druckwerken noch nicht das Wasser reichen. Das digitale Nachschlagewerk war zu sehr auf den amerikanischen Horizont eingeengt, und das, wo doch die „World Music" des Pop bis in alle Ecken und Enden der Welt regiert.

Nackte Fakten

Das soll sich jetzt in der 97er-Edition ändern. Microsoft hat das Programm in Gestaltung und Handling analog zu Cinemania überarbeitet und die Anzahl der besprochenen Musiker und ihrer Werke deutlich erhöht.

Die nackten Fakten: In Music Central 97 finden sich Einträge zu 80.000 verschiedenen Musikalben, es kennt 8000 Künstlerbiographien und bietet 5000 CD-Rezensionen.

Das ist eine Datenfülle, die weitaus größer erscheint als die von Cinemania. Nur: Die Musikbranche ist schnellebiger, größer und internationaler. Amerika mag das Filmgeschäft dominieren, im Musikgeschäft gibt es aber immer noch nationale Größen. Zwar hat Microsoft erkannt, daß Brit-Pop derzeit unheimlich angesagt ist, doch im wesentlichen geben amerikanische Künstler den Ton auf der CD an. Das ist durchaus wörtlich zu verstehen. US-Stars dominieren die 43 Videoclips und mehrere hundert Soundschnipsel so deutlich, daß man glauben könnte, die Beatles hätten nie einen Fuß auf den Boden der Vereinigten Staaten gesetzt.



Auf der Homepage von Music Central gibt's nicht nur neue Rezensionen, sondern auch Links zu Websites von Bands



Der Albenvorschlag für den Tag auf der Startseite. Oben links ein Cover von Pink Floyd

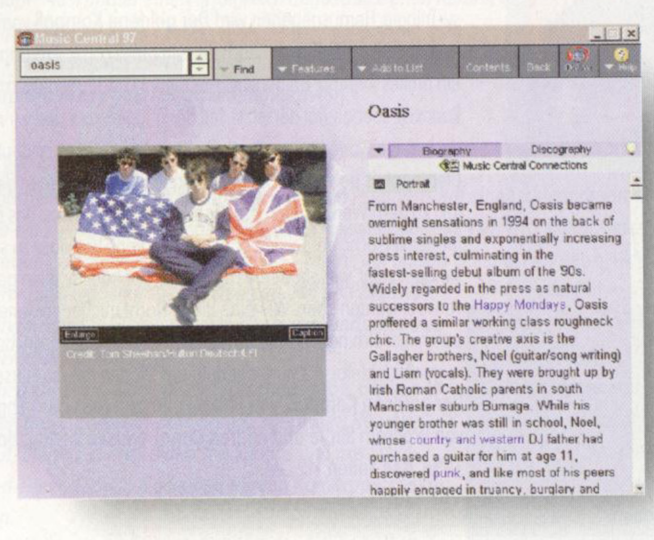
Greise Gruppen

Dabei sind die Beatles in Music Central 97 noch eine der am umfassendsten vorgestellten Bands vom alten Kontinent – und beinahe eine der modernsten. Denn die Videoclips, die man sich anschauen darf, verewigen greise Gruppen wie die Temptations („Papa was a Rolling Stone"), Abba oder Patti Smith („Because the Night"). Dankbar nimmt man zur Kenntnis, daß wenigstens R.E.M. ihren verdienten Platz in dieser Galerie einnehmen dürfen.
Überhaupt nimmt die Geschichte viel Raum bei Music Central 97 ein. Die programmgeführten Touren durch die CD erzählen die Geschichte des Blues oder berühmter US-Sänger der dreißiger Jahre. Wer noch mehr Historie braucht, kann überdies auf der Music-Central-Homepage im Microsoft Network neue Module nachladen und dabei gleich ein paar neue Albenrezensionen mitnehmen. Die monatliche Ergänzung ist auch angebracht, denn Music Central 97 stagniert auf dem Stand von 1995. Dafür ist aber die Einbindung des Werks ins Internet, genau wie bei Cinemania, mit einem Mausklick zu erreichen.

Perlen im Meer

Unterscheidungen zwischen den beiden Programmen gibt es nur in der Anwendung von Querverweisen. Music Central 97 kennt zwar auch Kategorien (Hip Hop, Blues etc.), doch das Programm gleicht auf Wunsch jeden beliebigen Eintrag (Gruppe, Künstler) mit ähnlichen Stilrichtungen ab. Wer also Simple Minds als Lieblingsband eingibt, erhält als Hörvorschlag die Bands Midnight Oil, INXS und ein paar andere Namen. Erstaunlicherweise liegt das Programm somit recht nah an den Vorlieben des Musikfans. So bekommt einige Infos über Bands, Sänger oder Sängerinnen, die man sich unbedingt einmal anhören sollte.
Leider erfährt man aber nicht so oft, *welches* der Alben der neu gefundenen Perle im Meer der Geschmacklosigkeit auch den Kauf lohnt. Bei nur 5000 Rezensionen des britischen Magazin „Q" blinkt oft nur die nackte Diskographie vom Schirm. Da hilft dann – wie in den guten alten Tagen – doch nur ein Blick ins Buch. ❑

Michael Suck



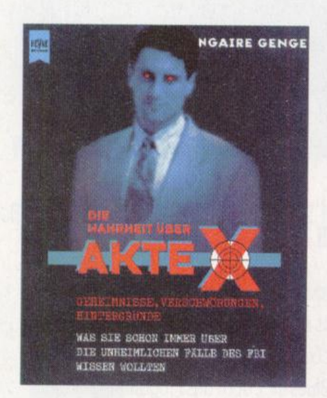
Brit Pop at it's best: Oasis und ihre musikalischen Vorbilder werden ausführlich aufgezählt

ENTERTAINER -Schmöker tips

Bücher

von Rainer Scheer

Weitere Wahrheiten



Soeben ist – lang erwartet – die dritte Season gestartet und immer mehr Verlage versuchen, an dem Kuchen „Akte X" zu verdienen. Schon gibt es offizielle und nicht offizielle Handbücher, buhlen Verlage um die Wahrheit; Ihr wißt, daß sie irgendwo dort draußen liegt. Auch Heyne wollte seine eigene Erfolgsakte öffnen und präsentiert **Die Wahrheit über AKTE X – Geheimnisse, Verschwörungen, Hintergründe**. Die große Skandal-Offenbarung ist dieses Buch nicht, dafür nett angereichert mit kleinen Geschichtchen und einem Quiz rund um die ersten beiden Staffeln der Serie. Für den echten Fan natürlich ein Muß.

Die Wahrheit über AKTE X – Geheimnisse, Verschwörungen, Hintergründe, von Ngaire Genge (aus dem Amerikanischen von Volker Teitscheid). Heyne Verlag, München 1996. 351 Seiten. 14,90 DM.

Krimis aus der Geschichte

Historische Krimis liegen voll im Trend – Verlage starten ganze Reihen. Leider dient die Historie oft nur als farbenprächtige Kulisse, der Vergleich zum Ausstattungsfilm drängt sich nicht selten auf. Mike Ashley hat nun unter dem Titel **Von Rittern, Hexen und anderem Gelichter** eine über 700 Seiten starke Sammlung herausgegeben, in der sich so namhafte Autoren wie Robert van Gulik, Ellis Peters, Paul Harding, Margaret Frazer oder Joe Gores ein Stelldichein geben. Zeitlich sortiert nach Antike/Mittelalter/Elisabethanisches Zeitalter bis zur Viktorianischen Ära eines Sherlock Holmes und der Zeit danach, bietet dieser preiswerte Band richtig gutes Lesefutter für lange Herbstabende.

Von Rittern, Hexen und anderem Gelichter, von Mike Ashley (Hrsg.). Bastei Lübbe, Bergisch-Gladbach 1996. 714 Seiten. 15 DM.

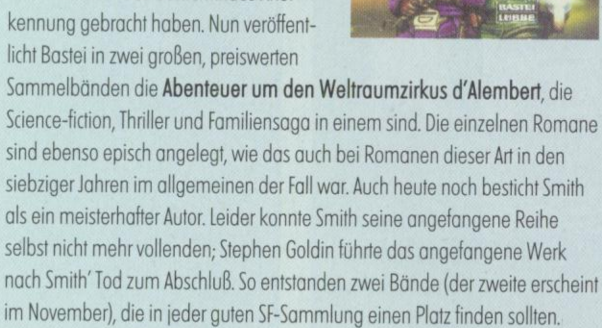


Ein Klassiker kehrt zurück



Der Autor E.E. Doc Smith gehört zu den großen Autoren der Science-fiction. Mit seinem Lensmen-Zyklus legte er eine der bemerkenswertesten Arbeiten vor, die ihm auch über das Genre hinaus Anerkennung gebracht haben. Nun veröffentlicht Bastei in zwei großen, preiswerten Sammelbänden die **Abenteuer um den Weltraumzirkus d'Alembert**, die Science-fiction, Thriller und Familiensaga in einem sind. Die einzelnen Romane sind ebenso episch angelegt, wie das auch bei Romanen dieser Art in den siebziger Jahren im allgemeinen der Fall war. Auch heute noch besticht Smith als ein meisterhafter Autor. Leider konnte Smith seine angefangene Reihe selbst nicht mehr vollenden; Stephen Goldin führte das angefangene Werk nach Smith' Tod zum Abschluß. So entstanden zwei Bände (der zweite erscheint im November), die in jeder guten SF-Sammlung einen Platz finden sollten.

Weltraumzirkus d'Alembert – Die Geheimagenten des Imperiums, von E.E. Doc Smith und Stephen Goldin (aus dem Amerikanischen von Ingrid Rothmann). Bastei Lübbe, Bergisch-Gladbach 1996. 807 Seiten. 12 DM.



Der goldene Kompaß

Die Überraschung im Herbstprogramm, dies darf getrost festgestellt werden, ist die Veröffentlichung des ersten Teils einer großen Fantasy-Trilogie. Herausgegeben wird **Der goldene Kompaß** vom Hamburger Carlsen Verlag, der auch für sein gutes Comic-Programm und ein breites Angebot an beachtlicher Kinder- und Jugendliteratur bekannt ist. Soeben hat der letzte Teil der Trilogie – auf den wir natürlich noch lange warten müssen – in Großbritannien einen bedeutenden Literaturpreis gewonnen. Aber das Warten lohnt sich, denn der Auftakt zu dem Werk ist ein meisterlich komponiertes Epos, das nicht immer versucht, auf Tolkien oder andere große Vorbilder zu schielen, sondern zeigt, wie moderne Fantasy mit der traditionellen geschickt verwebt werden kann. Wer eine lange Nacht mit Der goldene Kompaß hinter sich hat, möchte am liebsten gleich weiterlesen, doch im Augenblick bleibt uns nur ungeduldiges Warten auf die Fortsetzung.

Der goldene Kompaß, von Philip Pullmann (aus dem Englischen von Wolfram Ströle und Andrea Kann). Carlsen Verlag, Hamburg 1996. 444 Seiten, 42 DM.

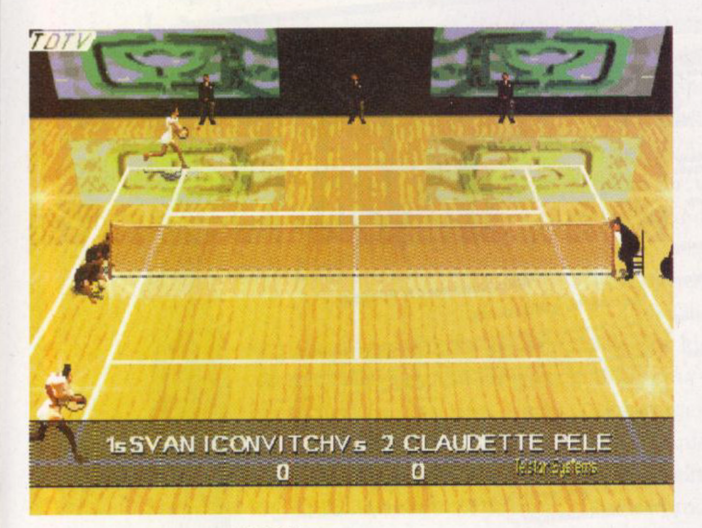
KONSOLEN CORNER



Raging Skies (PS-X)

Ein Verbrechersyndikat hat insgeheim eine eigene Streitmacht aufgebaut, um die Weltregierung zu schwächen und die angeschlossenen Länder zu erpressen. Die Hauptbedrohung aus der Luft zwingt das Verteidigungsministerium zum unerbittlichen Einsatz von erfahrenen Piloten, die die feindlichen Basen ausmachen und zerstören.

***Raging Skies** ist der erste Flugi, der den Sony-Analogstick unterstützt. Aber auch mit dem normalen Pad kommt helle Freude auf, wenn in zwölf heiklen Missionen, die Luft-, Wasser- und Bodenangriffe umfassen, die strategischen, fliegerischen und kämpferischen Fähigkeiten des Spielers über Sieg oder Verderben entscheiden. Das Sony-Game besticht durch seine exzellenten Grafiken, die akkurate Steuerung und das actiongeladene Gameplay.*



Complete Davis Cup Tennis (PS-X)

Die Tennis-Simulation aus dem Hause Telstar bietet eine Reihe von verschiedenen Spieloptionen, wobei die Möglichkeit, einen „echten" Davis-Cup-Wettbewerb auszutragen, – natürlich – am interessantesten ist. Getreu den internationalen Regeln wird hier entschieden, wer schlußendlich die „häßlichste Salatschüssel der Welt" in seinen Händen hält.

*Spielerisch kann das Game nicht immer das halten, was in der deutschen Anleitung versprochen wird. Die Steuerung kann jeder verstehen; schon nach einigen Minuten hat man's gerafft, daß die unterschnittene Vorhand – plus Richtungsknopf – fast immer einen erfolgreich abgeschlossenen Return, longline, ergibt. Im Vergleich zu Codemasters Pete Sampras Extreme Tennis hinkt es zwar leicht hinterher, dennoch ist **Complete Davis Cup Tennis** empfehlenswert.*

Formel 1 (PS-X)

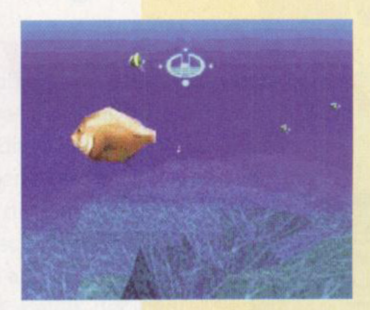
*Schlichter Titel, große Wirkung. **Formel 1** von Psygnosis hat eingeschlagen wie eine Bombe. Die Gründe dafür sind 17 originalgetreue WM-Grand-Prix-Strecken, offizielle FOCA-Lizenz, alle 13 Teams der Saison '95, alle Piloten (einschließlich Schumacher, Frentzen, Hill und Mansell), hervorragende Grafiken, echte Motorensounds und ausgezeichnete Steuerung.*

Hinzu kommen die deutsche Sprachausgabe, die von Jochen Maas gesprochenen Kommentare zum Rennverlauf, die DAT-aufgezeichneten Sounds und das Surround-Feeling sowie die verschiedenen Kameraperspektiven.

Alles deutet darauf hin, daß dieses Produkt sich die Pole Position im PS-X-Rennspielolymp sichern wird. Allerdings werden die von Formula1 Grand Prix 2 (PC) verwöhnten Profis die bisweilen einfach zu bewältigenden



32-Bit-Zone



Lust auf 'ne Runde Adventure-Schwimmen? Na, dann ist man bei **Aquanaut's Holiday** im richtigen Element. In dem 3D-Unterwasser-Abenteuer geht es darum, versunkene Dinge aufs Festland zu bringen. Über 120 verschiedene Arten von Meeresleben – von Seeschildkröten über Delphine bis hin zu Haien – begegnen uns auf der Suche nach Maya-Ruinen, Schiffswracks oder untergegangenen Städten und Zivilisationen. Ein Adventure ohne Streß: Man baue sich ein Korallenriff oder kommuniziere mittels Klangsprache mit den Fischen. (PS-X, Anfang Dezember). ♦ 32-Bit-Zone





♦ Wir warten aufs Christkind – und auf **Tiger Shark**. Der 3D-Shooter ist leider noch nicht ganz spruchreif, wenn's um den Erscheinungstermin geht. Trotzdem ist das Schiffeversenk-Spiel der knallharten Art schon jetzt hitverdächtig. (PS-X). ♦ 32-Bit-Zone ♦ Noch rechtzeitig vor dem Christfest soll **SlamScape** für einen Platz unter den deutschen Weihnachtsbäumen bereitstehen. Man düse mit futuristischen Vehikeln in der 3D-Landschaft herum und füttere die

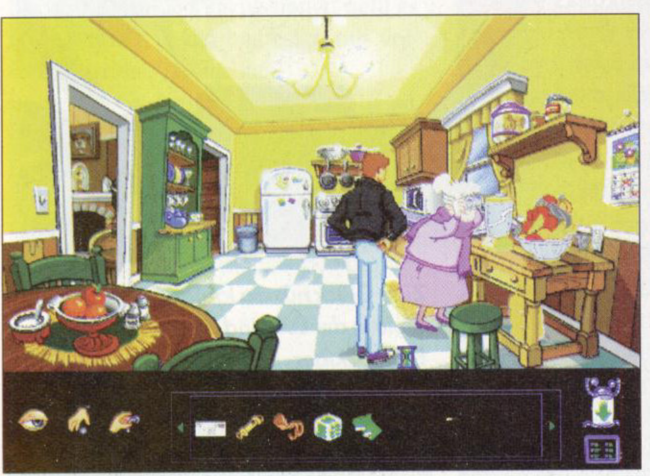


Orion Burger

Fast food mit IQ

Fast food ist in aller Munde, sowohl im positiven als auch im negativen Sinne. Eidos bringt jetzt unappetitliche Burger in Bits&Bytes-Form auf den Markt und hat dabei den Mund wahrlich nicht zu voll genommen!

Wenn man an Burger denkt, dann denkt man meistens an matschiges Dressing, getrocknete Zwiebeln, weiche Brötchen und zwangsläufig auch an McDreck und BSE. In Eidos' neuestem Comic-Adventure **Orion Burger** ist das



Tante Polly mixt uns einen Obstsaft

Fleisch mit Sicherheit BSE-frei, da die Zutaten allesamt von frischen, nicht-britischen Aliens stammen.

Die größte Fast-Food-Kette des Universums hat ein Problem: Kunden (und Alien-Rechtsorganisationen) fordern, daß ausschließlich intelligenzfreie Lebewesen für die Fleischproduktion verwendet werden. Solche Begrenzungen passen dem fiesen Zlarg natürlich überhaupt nicht, schließlich ist er für die Proteinbeschaffung zuständig und hat erst kürzlich auf Mutter Erde uns Menschen entdeckt. Bevor der Begriff Homo sapiens für die Speisekarte eingeplant wird, müssen zwangsweise erst einmal IQ-Tests mit der fremden Rasse gemacht werden. Spieler schlüpfen in die Rolle des entführten Wilbur Wafflemeier, der die komplizierten IQ-Tests zu überstehen hat.

Zum Glück bietet Orion Burger nicht nur eine klasse Story, sondern auch eine exzellente Spielbarkeit. Wilbur befindet sich wegen eines Defekts des Abduct-o-trons (Anlage zum Beamen von Personen) in einer Zeitschleife und kann deshalb immer wieder in sein Heimatdorf Boonsville zurückkehren, um die richtigen Gegenstände zur Lösung der Tests zu besorgen. Der leidige Nachteil: Schafft man es nicht innerhalb der ablaufenden Zeitschleife, an die begehrten Gegenstände zu kommen, müssen die meisten Objekte erneut beschafft werden. Einen Teil besorgt Wilbur jedoch ganz automatisch, Speedy-Gonzales-mäßig, wieder, so daß der Frust erst gar nicht überhand nimmt.

Passend zur feinen Comic-Grafik und zu den hübschen Animationen wird das Geschehen durch eine hervorragende Sprachkulisse aufgefrischt. Unter anderem hat man die Synchronsprecher für die Stimmen von Woody Allen, Duffy Duck und Anthony Quinn engagiert. Bei der Anzahl von witzigen Dialogen bleibt kaum noch Platz für Langeweile! ❑

tri

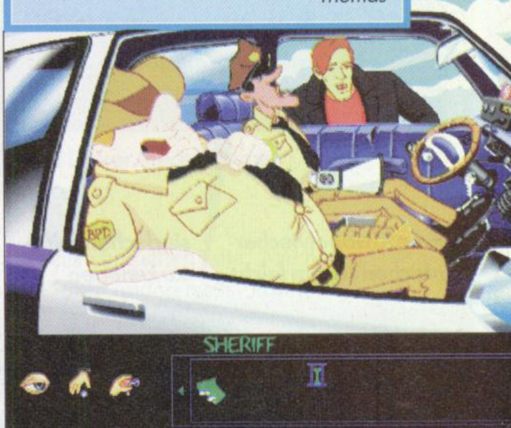
Schleimig, grün und fies: Zlarg und sein Assistent



Zum Sattsehen!

Zugegebenermaßen bin ich überhaupt kein Freund von Imbiß-Fraß. Aber hat man erst einmal das Intro von Orion Burger gesehen, dann weiß man die Qualität irdischer Hamburger zu schätzen. Denn wer knabbert schon gerne auf Tentakeln oder außerirdischen Riesenraupen herum? Bestes Mittel gegen den Brechreiz, den Orion Burger auslöst, ist das Spiel selbst. Die Grafik ist herrlich anzusehen und das Adventure selbst bietet eine Menge Spielspaß und komplexe Rätsel.

Thomas



Ob diese Bullen für Frikadellen geeignet sind?

Orion Burger

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ herrlich bunte Comic-Grafik im Disney-Stil
+ qualitativ ausgefeilte Dialoge

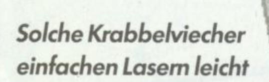
Hersteller: Eidos — Preis: 100 DM



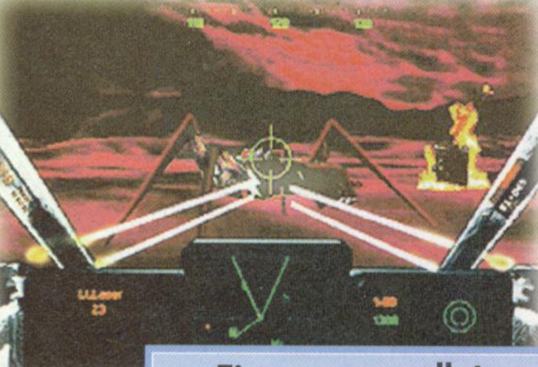
Ein Planet-Runner in der Außenansicht

Blechkameraden

Solange es Menschen gibt, wird es auch Kriege geben. Das sollte man zumindest annehmen. Interplay zeigt uns jetzt, wie wohl die Kriege im Jahre 2132 aussehen werden.



Solche Krabbelviecher sind schon mit einfachen Lasern leicht zu zerlegen



Activisions *Mechwarrior* machte es seinerzeit vor, was Interplay heute besser machen will: die Schlacht mit Kampfrobotern um Planetenterritorien nämlich. Und so gehörten im Jahre 2132 Erkundungen des Weltraums und die Kolonisation von Planeten zur Tagesordnung. Ein Leben im All könnte so schön friedlich sein, wären da nicht immer wieder die Bösewichter, die einem die Suppe kräftig versalzen.

Jüngst drang die Meldung zur obersten Kommandoebene vor, daß auf Lanois 3 eine Bergbauanlage auf unerklärliche Weise außer Betrieb gesetzt wurde. Von fremdartigen Lebewesen, die ihre Finger, Tentakel, Krallen oder was auch immer im Spiel haben sollen, ist ebenfalls die Rede. Höchste Zeit für eine Erkundung des Gebietes.

An dieser Stelle sind die Fähigkeiten der Spieler gefragt. In einem schwer bewaffneten Kampfroboter sitzend, läuft man über drei verschiedene Planetenoberflächen durch insgesamt 50 (nichtlineare) Missionen, die es ganz schön in sich haben. Manchmal gilt es einfach nur, soviel Munition wie möglich zu verbraten, um sich lästige Alien-Roboter vom Leib zu halten oder feindliche Gebäude zu zerstören. In anderen Missionen hingegen ist Geschick gefragt, um beispielsweise fliehende Bergarbeiter zu beschützen oder alliierte Fahrzeuge zu eskortieren. Hinter jedem Hügel der bergigen Planetenoberfläche könnte ein weiterer der 20 unterschiedlichen Roboter stehen, der einem Raketen um die Ohren ballert.

Alle Missionsziele werden auf einer topografischen Übersichtskarte dargestellt und zudem mit einer ausgezeichneten digitalen Stimme bis ins letzte Detail erläutert. Zunehmend verbesserte Waffensysteme und robustere Roboter-Chassis geben **Shattered Steel** im weiteren Verlauf eine besondere Note. Ebenfalls gelungen ist die flüssige SVGA-Voxel-Grafik, bei der teilweise richtig die Fetzen fliegen und trotz flammender Infernos nur ein leichtes Ruckeln zu bemerken ist. ❑

tri



Zum Glück nur ein laufender Gegner. Ziele in der Luft sind um einiges hartnäckiger

Einer gegen alle!

Gratulation, Interplay! Shattered Steel bietet nicht nur exzellente Grafiken, sondern auch knallharte Action mit Langzeitmotivation! Interplays Absicht, eine ernsthafte Konkurrenz für Mechwarrior auf den Markt zu bringen, ist in meinen Augen durchaus gelungen. Richtig heiß wird es aber erst, wenn man mit mehreren Spielern im Netz gegeneinander antritt. Ganze 16 Spieler können im Netzwerk dabeisein!

Thomas

Shattered Steel

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

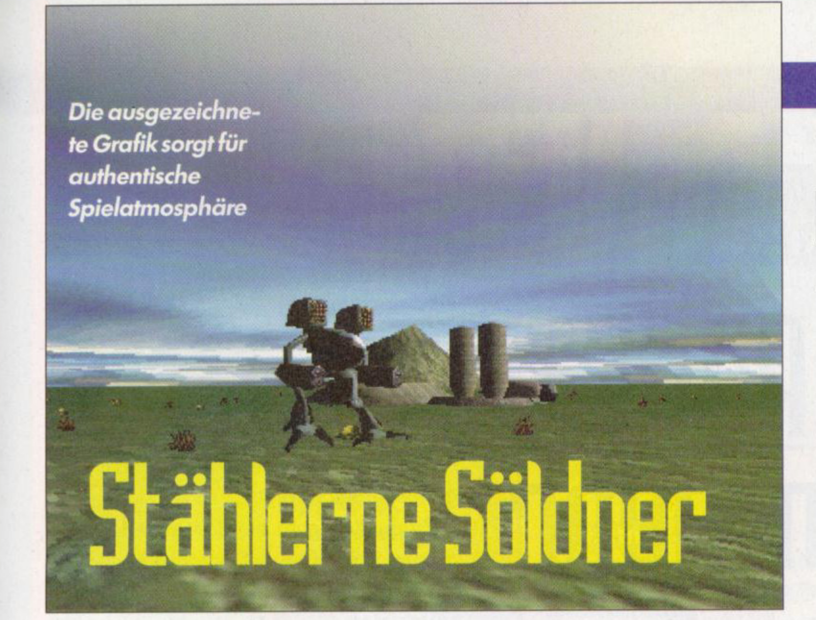
Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ alte Voxel-Technologie geschickt eingesetzt
+ hochqualitative Videosequenzen
+ gelungene Sound-FX

– teilweise extrem hoher Schwierigkeitsgrad

Hersteller: Interplay — Preis: ca. 100 DM



Die ausgezeichnete Grafik sorgt für authentische Spielatmosphäre

Mechwarrior 2 - Mercenaries

Stählerne Söldner

Wir schreiben das dritte Jahrtausend. Die Menschen haben längst ihre Heimatwelt verlassen und die Weiten des Weltraums besiedelt. Doch statt sich friedlich zu vermehren, zieht man lieber mit riesigen Kampfmaschinen in den Krieg!

Je nach Typ zwischen zehn und fünfzehn Metern hoch, annähernd menschenähnliche Gestalt, gepanzert, daß jede Schildkröte vor Neid erblassen würde, und bis unter den Scheitel mit High-Tech-Waffensystemen vollgestopft: So sieht in der Regel ein Battlemech aus. Mit diesen Vehikeln, die es in den verschiedensten Ausführungen gibt, werden die Kriege des vierten Jahrtausends geführt. Zwischen den vielen verfeindeten Parteien treiben sich in diesem Konflikt auch Söldnergruppen herum. Zunächst als Einzelkämpfer, später als Führer einer ganzen Söldnerrotte, steigt man als Spieler in die Handlung von **Mercenaries** ein. Nach einigen Übungsmissionen geht es mitten hinein in die heißesten nur vorstellbaren Mech-Gefechte.

Aber bevor der Kampf losgehen kann, muß zunächst das Bankkonto auf der Reihe sein, denn der Söldnerhaufen muß wirtschaftlich arbeiten. Sind die lukrativsten Aufträge ausgewählt, geht es los. An Bord eines Transportschiffs begibt man sich zum Einsatzplaneten und dort nach einer kurzen Einsatzbesprechung hinein in die Missionen bzw. in die fließend scrollenden 3D-Szenarien, auf die der Spieler aus dem Cockpit seines Mechs schaut. Mit Waffensystemen wie Lasern, schweren MGs und Lenkraketen gilt es nun, die Einsätze zu meistern. Die dabei gesteckten Ziele sind bunt gemischt: Konvois identifizieren und vernichten, Verteidigungsanlagen ausheben, Geleitschutz geben oder Strafexpeditionen leiten. In jedem Fall jedoch sind die Aufträge aktionsgeladen. Nach bestandenem Einsatz gibt es Geld, das auch dringend benötigt wird: Einerseits brauchen die Mechs Reparaturen, und andererseits können nur mit der nötigen Barschaft weitere Söldner angeheuert und zusätzliche Bewaffnung gekauft werden, die in späteren Missionen gebraucht werden. Nur zu Anfang des Games kann Geld noch so „leicht“ verdient werden! ❑

hs



Run Baby run! Dieser Mech-Gegner nimmt Reißaus



Mech-tig gut

Obwohl der Mech-Boom schon seit einiger Zeit anhält, haben die haushohen Kampfmaschinen immer noch Hochkonjunktur. Mit Sicherheit wird dieser würdige Nachfolger von Activisions erstem MechWarrior-Spektakel die Nachfrage noch etwas ankurbeln. Unter Windows 95 spielend einfach zu installieren (kann aber auch unter DOS installiert werden), hinterläßt das Game einen ausgesprochen guten Eindruck. Reichlich Missionen, komplex, aber nicht kompliziert und bis zum Platzen mit Action vollgepfropft – mir gefällt's ausgezeichnet!

Heiner

Mechwarriors 2

Systemvoraussetzungen: P60, 8 MB RAM (16 MB unter Windows 95), VGA, ca. 65 MB auf Festplatte

Wertung: ▮▮▮▮▮

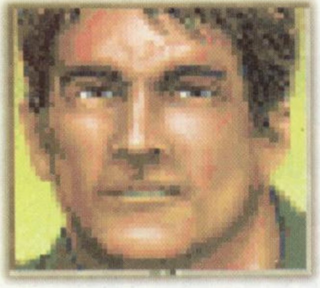
Grafik	Sound	Komfort
■■■■□	■■■□□	■■■□□

Was uns auffiel:
+ echtes Mech-Feeling
+ komplex, aber nicht kompliziert
– benötigt sehr viel Festplattenspeicher

Hersteller: Activision — Preis: ca. 100 DM



Rummel nicht nur auf der Wiese, in Mercenaries wird auch in Städten gekämpft



Rudy Roberts, genannt Luchsauge, macht mit. Damit gehört ein Profisöldner zum Team



Mit ein paar Patronen mehr

Immer wenn irgendwo auf der Welt Kastanien aus dem Feuer zu holen sind, an denen sich keine Regierung offiziell die Finger verbrennen will, müssen die Söldner von A.I.M. ran.

Die Vereinigung internationaler Söldner, englisch Association International Mercenaries oder kurz A.I.M., ist eine Organisation, die im geheimen operiert. Wer auf der Suche nach Personal für einen kleinen Putschversuch ist oder schnell mal eine Militärchunta stürzen muß, der findet hier geeignete Mitarbeiter.

Siebzig verschiedene Söldner stehen auf der A.I.M.-Vermittlungsliste und warten auf Arbeit. Vom ehemaligen Terroristen, über Sprengstoffexperten bis zum Psychopathen reicht das Angebot, aus dem man als Spieler von **Deadly Games**, der Fortsetzung zu *Jagged Alliance*, wählen kann. Je nach Auftrag und vorhandenen Geldmitteln kann man Mitarbeiter anheuern. Preise und Leistungen der einzelnen Söldner variieren dramatisch: Gut ausgerüstete und fähige Experten gibt es nicht unter 1000 Dollar, der irre Psycho, der mit der elektrischen Heckenschere darauf aus ist, planlos möglichst viele Gegner zu killen, ist schon für 50 Dollar dabei.

Die Übersichtskarte zeigt das komplette Einsatzgebiet

Ist die Truppe beisammen, geht es in den Einsatz, der aus der Vogelperspektive dargestellt wird. Alle Mitglieder einer Einheit tragen Kleidung einer Farbe, um sich von den anderen abzuheben. Gesteuert wird per Maus, mit der Zug um Zug einzelne Söldner ausgewählt und mit Befehlen versorgt werden. Wie viele Aktionen ein einzelner Kämpfer pro Zug erledigen kann, darüber entscheiden die vorhandenen Bewegungspunkte. Jede Aktion verbraucht Punkte; sind keine mehr übrig, muß der betreffende Söldner bis zum nächsten Zug untätig bleiben. Es folgt der Zug der gegnerischen Partei, die nun wiederum ihre Bewegungspunkte benutzt. Dieses Zug-für-Zug-Verfahren wird nur unterbrochen, wenn ein Söldner, egal von welcher Partei, in das Sichtfeld eines Gegners läuft. Der Gegner erhält dann Gelegenheit zu reagieren (zu schießen), was er allerdings nur kann, wenn er noch über genügend Bewegungspunkte verfügt.

Zimperlich geht es nicht gerade zu in diesem Söldnerepos. Da wird gemeuchelt, gesprengt und der Feind auch schon einmal hinterrücks erschossen. Missionen, die durch Dschungelgebiete, Eis- und Sandwüsten führen, gibt es reichlich. Wie viele Gegner in einer Mission auftauchen, wie clever die sind, wie gut oder schlecht die eigene Mannschaft ausgestattet ist, läßt sich einstellen. Wer alle Missionen durch hat, kann sich mit einem Editor neue bauen und die zu ganzen Kampagnen zusammenstellen. Natürlich fehlt auch eine Netzwerkoption nicht. ❑

hs



Was hat dieser Söldner im Rucksack? Ein Blick ins Inventory gibt Aufschluß

Rummel im Dschungel. In dieser Mission müssen die Jungs zum Evakuierungspunkt gelotst werden

Söldnerseelen

Es ist ein zweiter Teil, soviel steht fest. An sich ist dagegen nichts einzuwenden, doch hier ist der Nachfolger nicht so recht geglückt. Das Dilemma des Games sind die zu spärlichen Neuerungen. Da können auch neue Waffen und zusätzliche Geländetypen nur wenig ändern. SVGA-Grafik wäre durchaus wünschenswert gewesen. **Deadly Games** ist eigentlich nur Jagged Alliance-Neueinsteigern ans Herz zu legen oder wirklich begeisterten Fans.

Heiner


Deadly Games

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik — Sound — Komfort

Was uns auffiel:
+ eingebauter Mission-Editor
+ zusätzliche CD für Netzwerkspiele enthalten
– nur zehn „neue" Söldner
– schwieriger Einstieg

Hersteller: Sir-tech — Preis: 100 DM

2 x NEU, 2 x GUT & GÜNSTIG

* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH. Preisangaben zuzüglich Porto und Verpackung.

LAUFFÄHIG UNTER WINDOWS 3.1 UND WINDOWS 95

ART.NR.CDR3052
DM 49,95*



IKARUS STEUER 96/97

STEUERTIPS: Datenbank mit über 100 Steuertips, abrufbar per Icon und aus den jeweiligen Formularabbildungen (z.B. Kinder, Kapitalvermögen, Immobilien, Neuheiten 96 etc.)

MUSTERBRIEFE: Es stehen 5 ausfüllbare Musterbriefe für typische Fälle von steuerlichen Belangen zur Verfügung. Zusätzlich kann ein Musterbrief auch komplett selbst erstellt werden.

ANLAGEN: Ausdrucken der offiziellen Anlageblätter sowie individueller Zusätze zu den einzelnen Formularabschnitten, z.B. "weitere Arbeitsmittel", "Fortbildungskosten" oder selbst definierte Abschnitte.

BEISPIELE: Zur Verdeutlichung der Handhabung des Programms haben Sie die Möglichkeit ein selbstablaufendes, repräsentatives Beispiel am Bildschirm mitzuverfolgen.

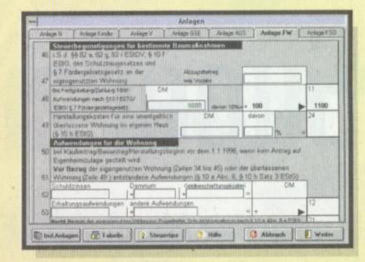
PASSWORTSCHUTZ: damit vertrauliche Daten nicht für jeden zugänglich sind...

Mit umfangreichem Begleitbuch!

HILFE: Neben einer kontextsensitiven Windows-Hilfe steht Ihnen die "Autohilfe" von IKARUS STEUER 96/97 zur Verfügung. Sie gibt Anweisungen zu steuerrechtlichen Fragen der jeweiligen Situation bzw. der aktuellen Formularzeile.

TABELLEN: Tabellenfunktion mit Berechnungsautomatik

NOTIZBLOCK: für Anmerkungen, "Steuergeheimnisse" etc.



Sparen Sie sich den Steuerberater!

IKARUS STEUER 96/97 ist ein komfortables, leicht zu bedienendes Einkommensteuerprogramm für das Steuerjahr 1996/97. Basis ist die Eingabe in logischen Abschnitten, direkt auf den offiziellen Formularen. Das Programm bietet neben der automatisierten Eingabe auch die "freie" Eingabe der Steuererklärung.

Bei einer Änderung des Steuergesetzes bis Ende 1996 erhalten registrierte Benutzer ein kostenloses Update!

LAUFFÄHIG UNTER WINDOWS 3.1 UND WINDOWS 95

ART.NR.CDR3657
DM 49,95*



IKARUS FAHRSCHULE

Mit den Originalfragen, -antworten und -bildern des amtlichen Fragenkatalogs!

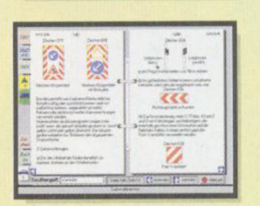
Der sichere Weg zum Führerschein!

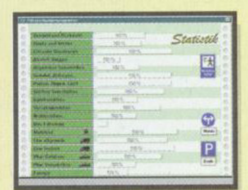
FEATURES:

- intuitive Bedienung
- klare, große, animierte Bilder
- Programmführung durch Verkehrszeichen
- Online-Tutorial ("Verkehrslotse")
- Visualisierung von Fragenkatalog und Lernstand
- 368 Buchseiten der wichtigsten Texte zum Straßenverkehrsrecht (StVO, StVZO, StVG, StGB ...) sind in die Hilfefunktion integriert: automatisches Aufschlagen, Lesezeichen, Blättern und Suchen









Der Autor von ADAC-FLP (FührerscheinLernProgramm) legt hier eine völlig neu programmierte CD-ROM-Fassung vor.. IKARUS Fahrschule bietet verschiedene Lernarten, wie z.B. Prüfung, Wettkampf, Üben etc., ist leicht zu bedienen und für die Führerscheinklassen 1a, 1b, 2, 3, 4 und 5 geeignet!



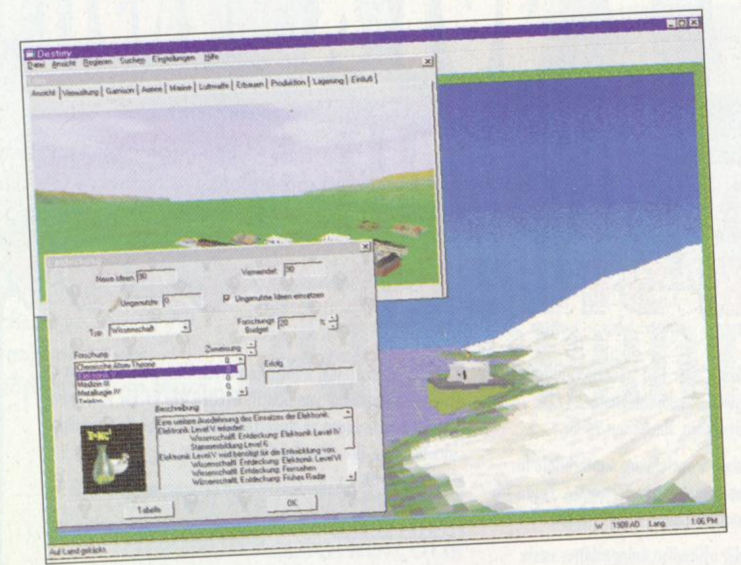
Besuchen Sie uns im Internet:
http://www.cdv.de

BESTELL-HOTLINE: 0721/97224-0

FAX: 0721/ 9 72 24-24

CDV Software GmbH,
PF 2749, 76014 Karlsruhe

Alle CDV-Artikel finden Sie auch in unseren Ladengeschäften: MEGABYTE Karlsruhe, Karlstraße 17 (gegenüber Breuninger) · MEGABYTE Fachcenter, Am Markt 6, Göttingen



Destiny

Erst in letzter Sekunde fertig: die komplett deutsche Version

Superzivilisation

Interactive Magic, die Firma des ehemaligen Microprose-Mitbegründers „Wild Bill" Stealy, kann alte Lieben nicht verbergen. Nun bringt man im Vertrieb von Software 2000 Destiny, eine Art Super-Civilization.

Bei Interactive Magic stehen alle Zeichen auf Internet. Die große Vision sind gewaltige, weltumspannende Multiplayer-Partien. Der Preis: Um dennoch vernünftige Ablaufgeschwindigkeiten zu garantieren, ist die Qualität der Grafik nicht mehr mit aktuellen Maßstäben zu messen. Dieser „Makel" haftet auch dem jüngsten Strategiespiel der Firma an, obwohl es für sich allein doch eher auf den herkömmlichen Solospieler-Markt zielt.

Destiny ist mit Titeln wie *Civilization* eng verwandt, verhält sich allerdings zum genannten Microprose-Hit wie ein Schwerlaster zur Limousine: Alles ist nicht unbedingt schöner, aber beachtlich größer – auch die Herausforderung, das Ding zu meistern! Destiny bietet Echtzeit-Strategie als Standard, läßt sich allerdings auf Wunsch in einen Rundenmodus schalten. Während bei ähnlichen Games Bevölkerung, Gebäudetypen, Waren und so weiter durch stark abstrahierte Werte repräsentiert werden, geht es hier weitaus realistischer zu: Wachsende Städte dehnen sich immer weiter aus, die Einwohnerzahl nimmt unter günstigen Umständen sprunghaft zu, und stets muß dann zwischen drohender Arbeitslosigkeit oder Wohnungsnot und problematischer Überproduktion von Waren austariert werden.

Völlig neuartig ist eine 3D-Ansicht der Spielwelt. Gerade die ist grafisch grobschlächtig und scheint oft ziemlich überflüssig, bringt aber einen zusätzlichen Kick ins Spiel, wenn man sich entscheidet, militärische Auseinandersetzungen persönlich auszufechten. Es entwickeln sich nämlich Spiele im Spiel, wenn man als Kämpfer inmitten der eigenen Truppen unmittelbar ins Geschehen eingreift.

Ganz zu Anfang entscheidet man sich zwischen verschiedenen Spielzielen militärischer, wirtschaftlicher oder evolutionärer Art bzw. einer Mischung aller Einzelziele, nimmt Einfluß auf die Gestaltung der Spielwelt (mehr Land oder mehr Wasser, Naturkatastrophen und so weiter), bestimmt die Zahl der Gegner (bis zu sieben) und erreicht so ganz unterschiedliche Spielverläufe, auf Wunsch auch im Netzwerkspiel.

Beeindruckend ist schließlich die Zahl der Forschungsergebnisse, Einrichtungen und der herzustellenden Produkte. Gemeinsam mit einer mitgelieferten Online-Enzyklopädie, die historische Informationen zu jedem einzelnen Punkt liefert, kann man das Game eher als jedes bisherige seiner Art als erlebten Geschichtsunterricht bezeichnen. ❑

sma



Megasim

Für diejenigen, denen Civilization als Simulation immer noch zuwenig bietet, die sich eine deutlich anspruchsvollere Herausforderung ihrer strategischen Fähigkeiten auf demselben Feld wünschen, ist Destiny wohl ein unbedingtes Muß. Für schnelle, auch kurzweilige Partien– oder für Genre-Neulinge – taugt das Game dagegen eher weniger, und in puncto Bedienungskomfort würde man sich auf jeden Fall noch Verbesserungen wünschen. Daß zum Beispiel häufig notwendige Mengenangaben in zahlreichen Dialogen mit winzigen Schaltern einzeln hochgezählt werden müssen, nervt ausgesprochen.

Stefan

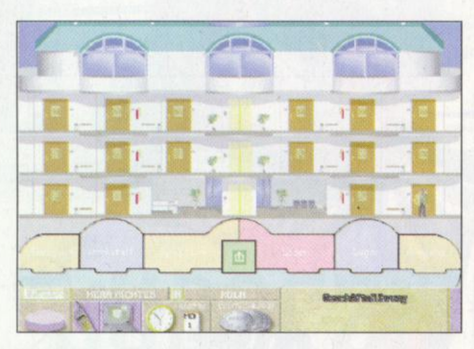


Der Chef in seinem Stübchen. Hier fühlt sich der Planer wohl

Planspiele

Der Planer 2

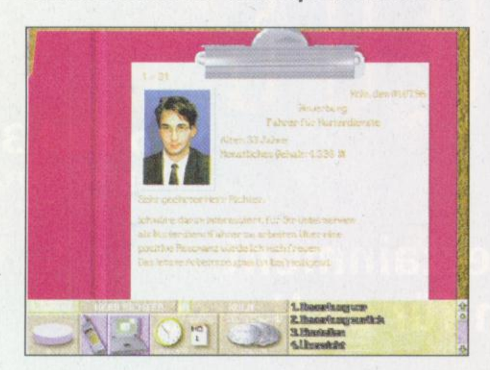
Wer ein Transporttycoon werden will, der muß früh aufstehen und auch sonst recht ausgeschlafen sein. Daß sie nicht von gestern sind, haben auch die Designer von Greenwood bewiesen, indem sie dem Hit DER PLANER einen zweiten Teil folgen ließen.



Ihr Firmengebäude – das Zentrum eines aufstrebenden Imperiums



Eine Niederlassung in Amsterdam. Was könnte von hier aus wohl exportiert werden?



Würden Sie diesem Mann Ihre Kurierpost anvertrauen?



Immer gut informiert sein, dazu bedarf es auch einer funktionierenden Telefonzentrale

Der Planer, diese Managersimulation war vor gut drei Jahren der Überraschungserfolg der Saison. Das Debütprogramm der Firma Greenwood kam damals außerordentlich gut an, so daß ein zweiter Teil fast zwangsläufig folgen mußte. **Der Planer 2** liegt nun vor und schickt sich an, den Vorgänger in jeder Beziehung zu überrunden.

Das Game ist im Kern zwar immer noch eine Manager- bzw. Busineß-Simulation, doch lassen sich die Spielziele, die zum Gewinnen einer Partie erreicht werden müssen, auf die unterschiedlichste Art und Weise einstellen. Zusammen mit den Actionsequenzen ergeben diese vielen Optionen im Resultat sehr unterschiedliche Spiele.

Doch zurück zum Game, bei dem es meist immer noch darum geht, ein Tycoon zu werden. Doch der Weg dorthin ist lang und beschwerlich. Wer eine Million verdienen will, muß bei der ersten Mark anfangen, und um die in die Kasse zu kriegen, bedarf es eines Büros, in das die Kasse gestellt werden kann. Nachdem eine Stadt zum Standort des Hauptquartiers auserkoren wurde, geht es mittels großkalibrigem Mercedes auf Stadtrundfahrt. Die stellt sich auf dem Monitor als gemächliche Actioneinlage dar, bei der die durch den Makler vorgeschlagene Immobilie gefunden werden muß. Danach gilt es, das ganze Tralala zu erledigen, das bei einer Firmengründung anfällt: Konten eröffnen, Personal einstellen und die Werbetrommel rühren.

Der erste Mann, der angeheuert wird, ist ein Personalchef, der sich ab sofort mit der Neueinstellung von Mitarbeitern bzw. mit deren Betreuung beschäftigen muß. Ab hier wird das Spielgeschehen zu einem facettenreichen Spiegel der großen Geschäftswelt, der dem Spieler mit seinen vielen verschiedenen Optionen einiges an Konzentration abverlangt. Denn hier müssen neben Werttransporten, Speditionsgeschäften, Personenschutz, Tourismus und Stadtrundfahrten verschiedene Unternehmenszweige nacheinander aus dem Boden gestampft werden. ❑

hs

Ein schlauer Plan

Der Aufguß ist gelungen, denn im Vergleich zum ersten Teil hat sich hier wirklich deutlich etwas getan. Alle Teile der Manager- und Busineß-Simulation sind durchweg gelungen und authentisch. Auch für die Fremdenverkehrsidee und die vielen interessanten und authentischen Stadtinformationen gebührt dem Game ein Lob. Die Actionsequenzen, wie z. B. die Stadtfahrt zum Maklertermin, hätte man sich jedoch sparen sollen: Sie sind ziemlich bescheiden und trüben den guten Gesamteindruck. Unterm Strich haben Greenwoods Mühen uns ein sauberes, sehr komplexes, recht abwechslungsreiches, aber bisweilen sprödes Spiel beschert.

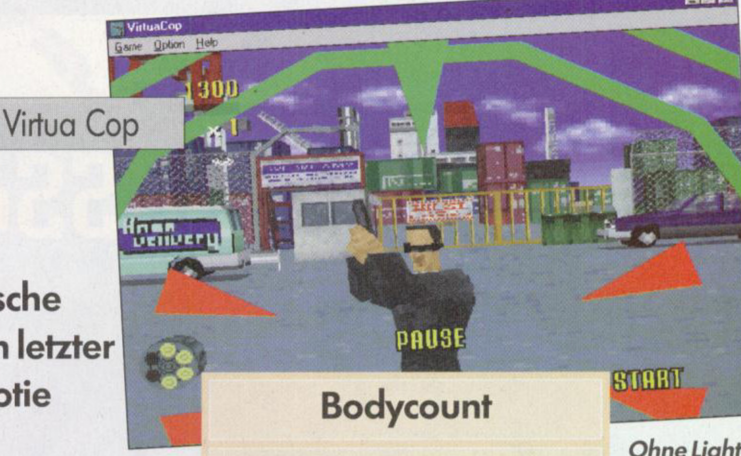
Heinrich



Bullen mit Biß

Virtua Cop

Sega legt langsam los und erobert die deutsche PC-Szene. Konsolenumsetzungen wurden in letzter Zeit häufiger gesichtet. Jetzt kommt ein Shootie der besonderen Art.



Ohne Light-Gun macht der Bodycount nur halb so viel Spaß

Bodycount

Zugegeben, Virtua Cop ist nicht gerade das, was man ein friedliches Spiel mit Lerneffekt nennen kann. Aber es macht durchaus Vergnügen. Alles in allem aber kein Vergleich zum Spiel auf der Konsole mit der Light-Gun. Letzterem hatten Arndt, Thomas und ich doch einige Nächte und blasenbehangene Abzugsfinger geopfert. Die Maussteuerung kann da einfach nicht mithalten.

Marcus

Zur Hintergrundstory: Es gibt eigentlich keine. Ein bis zwei Cops (Spieler) tauchen am Hafen auf, und schon geht der Bodycount los. Hier eine schöne Leiche und da ein Schuß ins Knie. Ein paar Goodies und ein paar Unschuldige, die einem ständig direkt vor dem Fadenkreuz herumspringen. Das sind die Zutaten für **Virtua Cop** von Sega.

Zugegeben, das ist nicht besonders viel, aber nicht umsonst war das Game als Spielhallenautomat ein Knüller und auf dem Saturn ein Chartbreaker.

Ähnlich wie auf einem gut ausgebauten Schießstand muß der Spieler alle Gegner in seinem Sichtfeld eliminieren. Dabei folgt das Sichtfeld einem vorgegebenen Kamerapfad, der vom Spieler nicht beeinflußt werden kann. Die Zeit für das Zielen ist knapp, denn je nach Schwierigkeitsgrad und Gegner zielen die Jungs langsam, aber sicher auf den Spieler.

Einzige Hilfe sind die zahlreichen Waffen, die in den Levels herumliegen. Von einer Automatik über eine Magnum bis hin zur Shotgun und Maschinenpistole ist alles dabei.

Insgesamt drei Levels inklusive Levelwatze stehen auf dem Dienstplan. Zusätzlich gibt es noch einen „echten" Schießstand, bei dem man in verschiedenen Modi eine vorab bestimmte Treffergenauigkeit haben muß, um ins nächste Stage zu kommen.

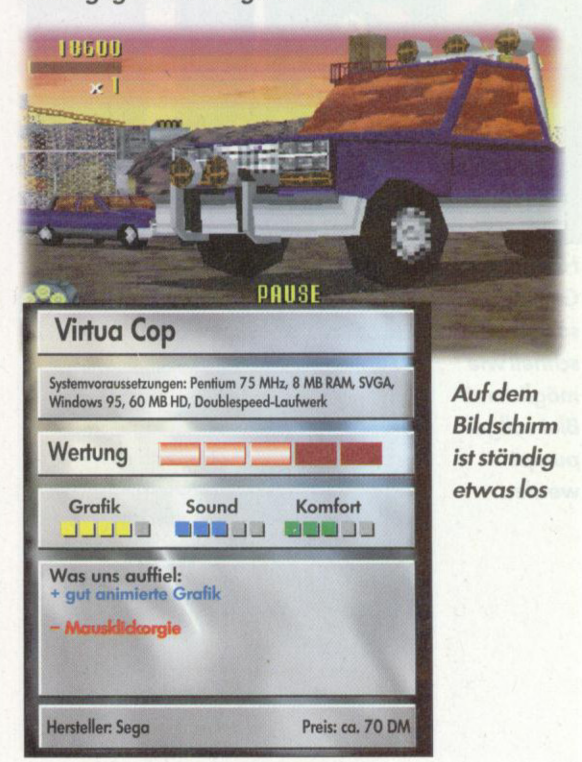
Optisch ist es eine 1:1-Umsetzung aus der Spielhalle. Spieltechnisch steht dem jedoch die Steuerung im Weg. Eine Kanone (Light-Gun) in der Hand zu halten und wirklich auf den Monitor zu zielen, ist irgendwie etwas anderes, als wenn man einen Mauscursor über den Screen schiebt.

Da liegt an sich auch der Hase im Pfeffer. Das Schießen mit der Maus macht eben lange nicht soviel Spaß wie mit der Light-Gun. Sega ist zwar am Überlegen, ob sie das Game auch mit einer Gun ausliefern, aber bis jetzt gibt es nur die klassische Mausvariante. So bleibt aber einfach nicht viel mehr als ein zugegeben brauchbarer Klon der Mad-Dog-McCree-Reihe von American Laser Games, selbst wenn die Grafik wirklich gut gemacht ist. ❑

cus



Baggerfahrer Hannes Kabeltod tauscht die Steuerhebel gegen eine Magnum



Auf dem Bildschirm ist ständig etwas los

Virtua Cop

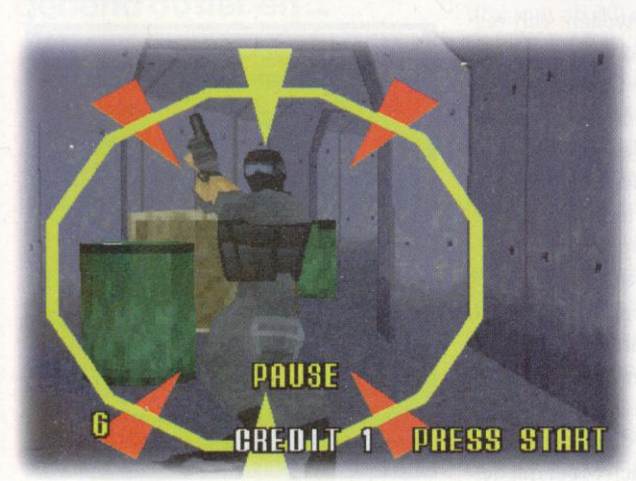
Systemvoraussetzungen: Pentium 75 MHz, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, 60 MB HD, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

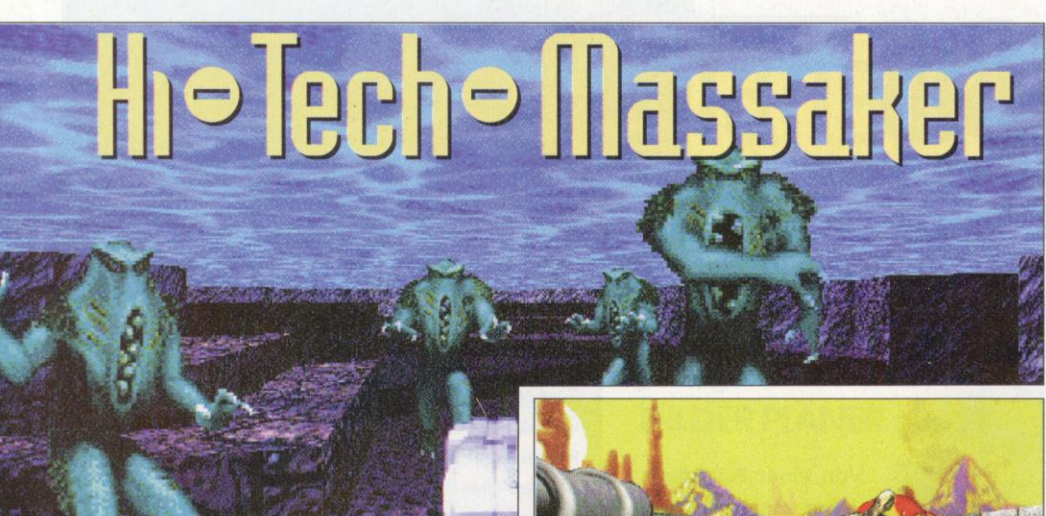
Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ gut animierte Grafik
– Mausklickorgie

Hersteller: Sega — Preis: ca. 70 DM



Bei diesen freundlichen Herren ist schnelles Zielen angesagt, sonst könnte es ungemütlich werden



MARATHON 2
DURANDAL

Eine Schlacht unter Wasser kann nicht nur wegen Sauerstoffmangel gefährlich werden



Blut spritzt durch die Luft. Schreie hallen durch stählerne Gänge. Menschen sterben im Kugelhagel. – Wenn einem so viel Gutes widerfährt, dann ist es bestimmt eine Indizierung wert!

Hartnäckige Gegner sollten so schnell wie möglich mit Blei vollgepumpt werden

Gefangen im Netz

Was mir persönlich an Marathon 2 ganz besonders gefallen hat, sind die erweiterten Netzwerkfunktionen. Bis zu acht Spieler können sich im Netz, aber auch über Modem die Raketen um die Ohren schießen. Zur Auswahl stehen verschiedene Spielmodi wie beispielsweise das altbekannte Teamplay oder kooperatives Vernichten der Aliens. Im „Kill-the-Guy-with-the-Ball"-Modus gewinnt derjenige, der einen Ball in Form eines Totenschädels am längsten mit sich herumträgt, ohne getötet zu werden.

Thomas

Und wieder gibt es einen neuen Kandidaten für die Liste jugendgefährdender Software. **Marathon 2: Durandal** überschreitet genau die Grenze, an der schon einige 3D-Ballergames ein kurzes Bits&Bytes-Leben lassen mußten.

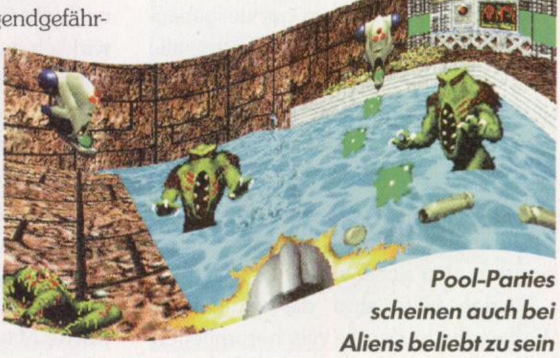
Erst kürzlich zeigte uns id-Software mit ihrem jüngsten Ballerhit, daß 3D-Shooter immer noch Spaß bereiten können. Manche Hersteller wollen sich auf den Trend nach der Jagd auf neue Softwaretechnik oder frische Spielinnovationen gar nicht einlassen und schmeißen ein 08/15-Game nach dem anderen auf den Markt. Auch Bungies Marathon 2 weist leider keine Neuerungen oder gar eine besondere Grafik-Engine auf.

Zugegebenermaßen ist die Grafik nicht von der schlechtesten Sorte. Dennoch ist sie ziemlich ruckelig, während man mit diversen schweren Wummen durch die Gegend läuft. Wer keinen Pentium besitzt, sollte sich auf jeden Fall von diesem Spiel fernhalten. Zwar lassen sich Modi mit geringeren Auflösungen einstellen, und das Umgebungsfenster läßt sich auch verkleinern, aber das Ergebnis sieht dann – wie so oft – ziemlich scheußlich aus.

Das Spielgeschehen ist wieder mal die alter Leier: Man rennt schwer bewaffnet durch labyrinthartig angelegte Gänge, sammelt hier und da Waffen auf, um damit die nächsten Feinde um ihre Gedärme zu erleichtern. Monster (und auch Zivilisten) gibt es bei Marathon 2 zuhauf, jedoch sehen sie allesamt ziemlich lächerlich aus.

Den Hammer haben sich die Hersteller aber bei der Steuerung der Spielfigur geleistet. Unser Protagonist kann zwar rennen, seitwärts laufen und schwimmen, aber springen kann er nicht! Das bedeutet im Klartext, daß man oftmals nicht einmal auf winzige Erhebungen gelangt. Wiegt man die Vor- und Nachteile von Marathon 2 gegeneinander auf, bleibt im Endeffekt ein weiteres 3D-Ballergame, das man wirklich nicht haben muß. ❑

tri



Pool-Parties scheinen auch bei Aliens beliebt zu sein



Marathon 2: Durandal

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik · Sound · Komfort

Was uns auffiel:
+ gute Netzwerkunterstützung
+ relativ niedriger Preis

– träge Steuerung
– Ruckel-Scrolling

Hersteller: Bungie/Alpha Soft · Preis: ca. 70 DM



Zwischensequenzen zur Belohnung

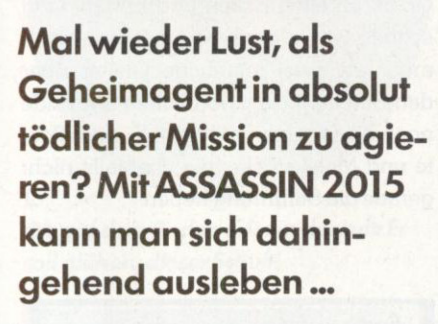


Take Care, Jack!



Alone in the dark?

Die sehen nur gefährlich aus



Mal wieder Lust, als Geheimagent in absolut tödlicher Mission zu agieren? Mit ASSASSIN 2015 kann man sich dahingehend ausleben ...

Mit dem Leben hat Jack eine echte Niete gezogen. Nach der Ermordung seiner Eltern blieb für ihn nichts anderes als das Waisenhaus. Später versuchte er sich bei einer Elitetruppe der Marines – doch es passierte nichts weiter, als daß sein Weltbild erneut ins Wanken geriet. Noch dazu trug er jetzt den unrühmlichen Stempel „Unehrenhaft entlassen!".

Aber Jack ist einer von denen, die immer wieder aufstehen. Jetzt will er es der Welt als Geheimagent der Regierung beweisen. Und um die zu schützen und sichern, betritt er die wahrhaftige Hölle. Von nun ab gilt es, die Rolle des Einzelkämpfers auf feindlich-futuristischem Gebiet möglichst gut zu spielen.

In der 1st-Person-Perspektive kämpft sich der Held durch schwer bewachte Gänge, und das bedeutet: umnieten, kaltmachen, ausradieren! Er bekommt es mit hartgesottenen Kämpfern, Walkern und fliegenden Robos zu tun.

Natürlich wird Jack nicht ganz hilflos ins Gefecht geschickt. Zum ersten ist da die beruhigende weibliche Stimme, die unserem Helden über Funk viele Hilfen geben kann. Weitere Hilfsmittel sind ein Kompaß, ein ordentlicher Ballermann plus Granatwerfer mit Zielsucher sowie ein Schutzschild, der sich selbständig wieder auflädt, wenn man an einem sicheren Plätzchen verweilt.

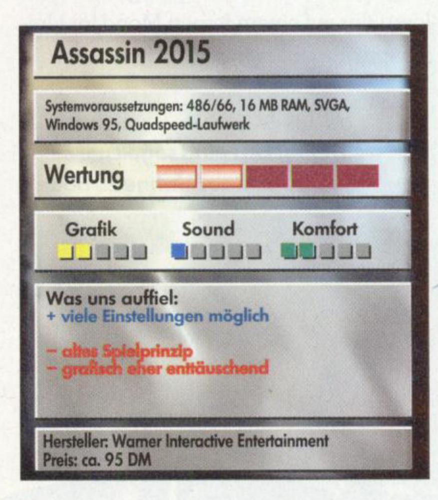
Hat man die Gegner in einem Sektor entsorgt, bekommt man zur Belohnung eine Action-Sequenz zu sehen. Im Menü besteht die Möglichkeit, zwischen vier verschiedenen Darstellungen und Schwierigkeitsstufen zu wählen. Praktisch ist sicherlich auch die einstellbare automatische Save-Funktion, die dafür sorgt, daß man nicht immer wieder die gleichen Kerls plattmachen muß. ❑

sat

Starker Mann auf Eis

Ballerspiele gehören ja echt zu meinen Lieblingsbeschäftigungen (Q Rulez!!!), aber diesen Typ aus dem Jahre 2015 hätte sich Warner echt schenken können. Alte Story, altes Spielprinzip, alte Gegner ... gähn! Jack, ein Wort im Vertrauen: Wärst du in flüssiger Form auf Eis oder in 'nem Schluck Cola hier angekommen – wir hätten echte Freunde werden können!

Sandra



Surface Tension

Ansichtssache



Feuerwerk auf dem Mars



Ein Maulwurfshügel oder doch ein Gebäude?

Über den Wolken ist die Freiheit wohl doch nicht so grenzenlos

Immer schwieriger wird es, die Bedürfnisse eingefleischter Actiongame-Fans zu befriedigen. Die meisten Spiele strotzen nur so vor abgefahrenen Grafiken und SFX. Gameteks SURFACE TENSION versucht auf ganz eigene Art und Weise zu überzeugen.

Ob man es will oder nicht, Computerspiele unterliegen einem ständigen Wachstum in Sachen Technik und Design. Klar ist, daß dann auch neue und vor allem schnellere Rechner her müssen. Ganz besonders schlimm ist es aber, wenn neue Spiele auf den Markt kommen, die eine veraltete Technik bieten und zudem auch noch nach schnellen Rechnern schreien. **Surface Tension** von Gametek ist eines davon.

Ein tödlicher Virus bedroht die Erdbevölkerung im Jahre 2051. Das einzige Gegenmittel zur Bekämpfung des Virus kann nur auf einem fernen Mond im Universum abgebaut werden und nennt sich Glomavin. Leider stehen den zwei größten Mega-Konzernen der Welt nur noch wenige Wochen für die Beschaffung des Gegenmittels zur Verfügung bevor die Menschheit endgültig das Zeitliche segnet. Ein heißer Kampf um das gewinnbringende Glomavin beginnt.

In der Rolle des Raumgleiterpiloten Bishop fliegt man über bergiges Terrain fremder Planeten. Feindliche Raumschiffe und Bodenstationen können mit der Standard-Phaserkanone oder mit Raketen vernichtet werden. An einigen markierten Punkten auf der Übersichtskarte lassen sich Sonden absetzen, die ebenfalls zwecks Ausspionierens fremder Gebäude vom Spieler zu steuern sind.

Interessante Idee, jedoch krankelt die Grafik an allen Ecken und Enden. Und schnell ist sie auch nur, solange nicht mehr als zwei feindliche Gleiter über den Screen flitzen. So bleiben am Ende noch die wenigen nervigen Soundeffekte und Musikstücke, die ebenfalls nicht gerade die Stimmung heben. ❑

tri

Treffer! Ein Feind segelt mit einer Rauchfahne zu Boden

Absturzgefährdet ...

... ist nicht nur das zu steuernde Raumschiff in Surface Tension, sondern auch die Nerven des Spielers beim Versuch, dem Game etwas Spielspaß abzugewinnen. Kommt man zum Beispiel mit dem eigenen Schiff zu nahe an einen Berg, ein Gebäude oder auch ein Raumschiff heran, kann man einer ekelhaften, grobkörnigen Grafik guten Tag sagen und sich dann mit einer Kotztüte bewaffnet unter den Schreibtisch hängen. Auch die miesen Videosequenzen mit den laienhaften Schauspielern konnten mich nur zum Kampf gegen meine zuckende Lachmuskulatur anregen. Das war wohl nichts!

Thomas



Surface Tension

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ rasante Gebirgsflüge möglich

– grobe Grafik
– nervende Soundeffekte

Hersteller: Compro/Gametek | Preis: ca. 90 DM

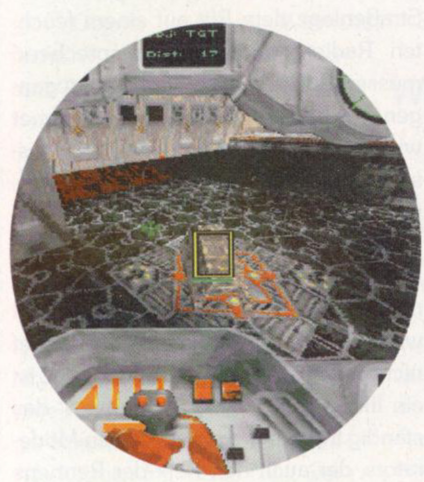
Hellbender

In diesen Containern finden sich immer nützliche Extras



Fensterschützen

Schnelle 3D-Actiongames und Windows 95? Trotz Direct X mochte das in der Vorstellung vieler Anwender nicht so recht zusammengehen. Daß es doch geht, zeigt Microsofts neueste Action-Arie, die ein echtes Feuerwerk an Effekten entfesselt.



Ob auf dem Boden oder in der Luft: Er soll glühen, dieser Schuft!

Da waren noch die fiesen Aliens, die nach Independence Day wohl arbeitslos geworden sind. Desperat und auf der Suche nach einem neuen Job, trafen sie einen interstellaren Wirtschaftsboß namens Lord Darth Gates, der gerade ein paar böse Extraterrestrier für sein neues Windows-95-Shoot'em-Up suchte.

So oder ähnlich hat es sich bestimmt nicht zugetragen, hört sich aber ulkig an. Und obwohl man noch vor wenigen Monaten auch über die Idee eines Windows-Actionspiels nur herzlich gelacht hätte, bewiesen die Jünger vom Orden des mächtigen Gates einmal mehr Weitsicht und statteten ihr jüngstes Betriebssystem mit Schnittstellen für schnelle 3D-Grafik aus. Zwar waren Markt, Spieler und auch Programmierer zunächst etwas skeptisch, doch spätestens **Hellbender** wird auch die letzten Ungläubigen eines Besseren belehren.

Wie einst in *Terminal Velocity* geht es in einem Kampfjäger (dem Hellbender-Fighter) über Planetenoberflächen, durch Canyons, über Lavafelder, an feindlichen Stationen vorbei und durch verwinkelte unterirdische Gangsysteme hindurch. Dabei wird der Pilot des Kampfjägers, also der Spieler, immer wieder von garstig umherschwirrenden Feinden bedroht. Die wollen einfach nicht glauben, daß Spielers Laser heißer brutzelt und müssen durch ein praktisches Beispiel überzeugt werden.

Während der waghalsigen Flugmanöver informiert die freundliche Frauenstimme des Bordcomputers über den Fortgang der Mission. Sie meldet sich mit Infos zu möglichen Zielen, beim Erreichen der Checkpoints und natürlich auch, wenn Extras eingesammelt wurden oder mit dem eigenen Fighter etwas nicht in Ordnung ist. ❏

hs

Panoramafenster zur Action

O.k., o.k., ein Pentium muß es schon sein, um Hellbender richtig schnurren zu lassen. Ist diese Voraussetzung erfüllt, legt das Ding aber richtig gut los. E-Gitarrenriffs, die mit der Fräskraft einer Schleifhexe aus den Boxen fetzen, begleiten ein kerniges Actionspektakel, das alles enthält, was ballersüchtigen Spielern Freude bereitet. Dazu gibt es noch einen Hauch Strategie, denn die gestellten Missionen lassen sich nur bis zu einem gewissen Punkt mit der „Hau-drauf"-Methode meistern. Wenn die versagt, in komplexen Labyrinthen zum Beispiel, kann Kombinieren und etwas Überlegen, wie es denn nun weitergehen könnte, sicher über den Berg helfen.

Heiner





Wichtige Ziele werden vom Computer markiert: Feuer frei!



Komplexe Gebäudestrukturen müssen von innen und außen befriedet werden



Monster Truck Madness

Dicke Dinger

Drei verschiedene Rennarten und ein Wettbewerbsmodus werden geboten

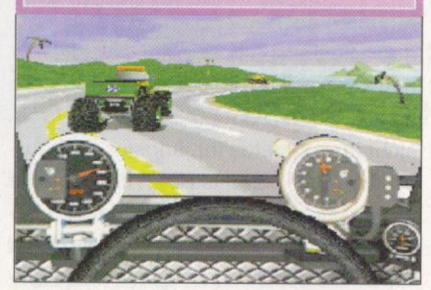
Monstertrucks – so bezeichnet man die Vehikel mit den riesigen Reifen. Hierzulande tauchen die Dinger meist als Jahrmarkt-Attraktion auf, aber in den USA wird mit ihnen richtig ernsthaft Rennsport betrieben.

Mammut-Seifenkisten

Ob sich mit Bigfoot-Trucks ernstzunehmender Motorsport treiben läßt, darüber kann man sich streiten, über dieses Game nicht. Hier wird von Technik und Präsentation her beste Computerspiel-Unterhaltung geboten. Games-Newcomer Microsoft hat in **Monster Truck Madness** alles hineingepackt, was zu einem gelungenen Rennspiel gehört, und braucht sich auch mit diesem Spiel nicht vor der Konkurrenz zu verstecken.

Heiner

So sieht das Gelände bei dem Rennen durchs schottische Hochland aus



Gib Gas, Muchacho! Mit Bleifuß über die mexikanische Halbinsel Yukatan

Aufholjagd durch Arizonas Wüsten, bei der die Gegner ihre Positionen heftig verteidigen



Die texturierten Polygonlandschaften sind mit vielen Geländedetails versehen



Eines von zwölf verschiedenen Vehikeln darf man sich aussuchen, um sich in diesem Spiel im Monster-Truck-Rennen zu beweisen. Jedes Fahrzeug verfügt über jede Menge PS, und allen gemeinsam ist die enorme Bereifung. Dann wird unter vier verschiedenen Spielmodi gewählt: Circuit, Rallye, Drag Racing und Tournaments.

Jede Spielart hält eigene Herausforderungen bereit. Circuit bietet Rundkurse, die auf Zeit und gegen andere Fahrer gemeistert werden müssen. Rally führt durch unebene und schlammige Strecken in aller Welt. Im Drag Racing muß mit der Beschleunigungskraft der Boliden gespielt werden: Eine wenige Dutzend Meter lange Hindernisstrecke muß möglichst schnell durchfahren werden. Und mit Tournaments schließlich lassen sich aus den vorher genannten Disziplinen aufwendige Wettkämpfe zusammenstellen.

Dann geht es los, und die poppig gestalteten Menüs weichen einem fließend animierten 3D-Szenario, durch das die Monstervehikel nach dem Fallen der Startflagge gejagt werden müssen. Durch die riesigen Reifen gleicht die Straßenlage dem Ritt auf einem feuchten Radiergummi, und entsprechend müssen Kurven etwas anders angegangen werden als bei der Formel 1. Immer wieder auf der Piste liegende Hindernisse wie Baumstämme oder Felsbrocken, machen den Spieler bald mit den Eigenheiten der Monstertruck-Federung bekannt. Wer zu schnell über Baumstämme und Findlinge brettert, hüpft schnell wie ein Gummiball herum und landet nicht selten auf dem Dach. Was folgt, ist ein lustiges „Roll over Beethoven" des ständig fröhlich herumgrölenden Moderators, der auch den Rest der Rennens kommentiert. ❑

hs



Monster Truck Madness

Systemvoraussetzungen: P75, 8 MB RAM, VGA, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ tolle Fahrzeuge
+ vielseitige Spielmodi

Hersteller: Microsoft — Preis: ca. 100 DM

Attack of the Mutant Penguins



Schnell dem kleinen Gremlin nach!

Invasion der Vögel

Eine böse Rasse schleimig-grüner Aliens in einer weit entfernten Galaxie überwacht TV-Übertragungen, die von der Erde stammen. Unglücklicherweise schalten sie zu einer bestimmten Uhrzeit auf einen Kanal, der ausschließlich Tiersendung überträgt. Im Laufe der Sendung wird den Fiesnicks klar, daß beim geplanten Überfall auf die Erde nur eine Tarnung als Pinguine taugt.

Doch die Erdlinge liefern dem scheinbar übermächtigen Gegner enormen Widerstand. Spieler des Jump'n'Runs **Attack of the Mutant Penguins** wählen zwischen Bernard und Rodney, zwei Winzlingen, die das Vertrauen der Weltregierung haben und die außerirdischen Angreifer von der Erde verjagen sollen. So watschelt eine der beiden gewählten Figuren in vielen verschiedenen Welten umher, um die bösen Aliens auszuradieren. Die Helden des Spiels sind lustige Figuren – allerdings im Amiga/Konsolenstil. Die einzelnen Levels können frei ausgewählt werden, und das ist gut so, denn was den Rest angeht, ist das Gameplay mit einer meterdicken Staubschicht überzogen und nicht nur grafisch einfach nicht mehr zeitgemäß. Es geht lediglich darum, feindliche Pinguine abzuschießen und Power Ups zu sammeln – besonders abwechslungsreich ist das zu keiner Zeit. ❑

M.K.

Wer soll dafür zahlen?

Ein wenig Innovation könnte man schon erwarten, wenn heute ein uraltes Gameplay für ein neues Spiel herhalten soll. Mutant Penguins ist total veraltet und kann nicht mit der *Dizzy*-Serie mithalten, Games, die gerade mal Anfang der 90er noch gefragt waren.

Florian Täger

Attack of the Mutant Penguins

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, ca. 20 MB auf Festplatte

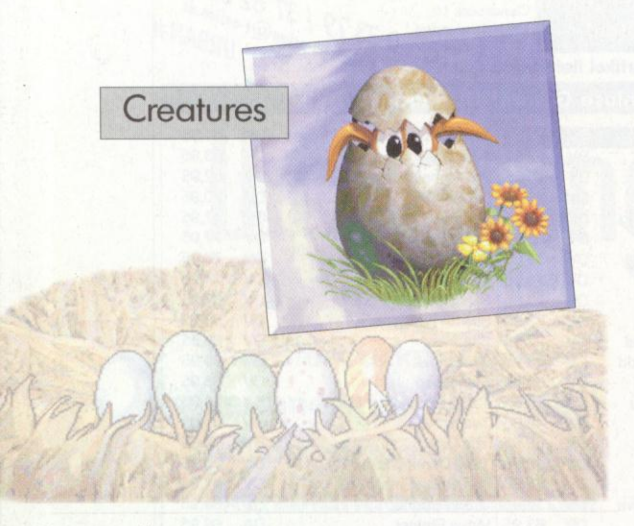
Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ weiches Scrolling
– veraltetes Spielprinzip

Hersteller: Gametek | Preis: ca. 70 DM

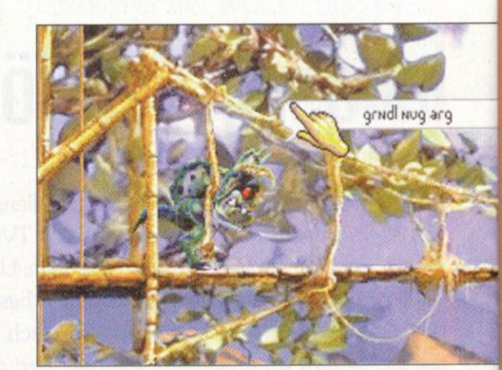
Creatures



Die wertvolle Eier-Diskette. Drei Männchen und drei Weibchen werden mitgeliefert

PC-Kindersegen

Hin und wieder kommen Spiele auf den Markt, die eigentlich keine sind – und doch so verspielt, daß man sich auf Anhieb verliebt. Zum Beispiel CREATURES: Dessen Helden, die knuddeligen Norns, muß man einfach gernhaben!

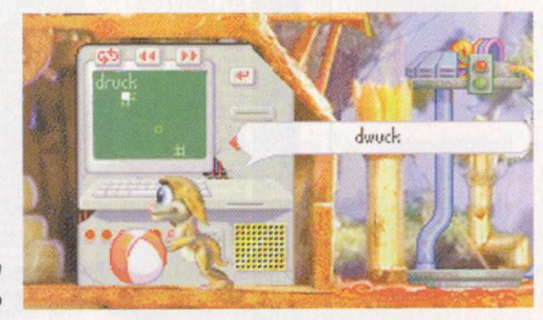


Die Grendels sind gefürchtete Bazillenträger

Eine Studie über Künstliches Leben – dafür würden sich wohl nur wenige Spieler auf Anhieb interessieren. Aber genau das ist das jüngste Produkt im Vertrieb von Warner Interactive: Bereits jetzt werden **Creatures** und der Kern, der im Spiel steckt, für durchaus ernsthafte Forschungsarbeiten und für die Entwicklung weiterer Spiele eingesetzt.

Aber keine Angst: Wer nicht möchte, wird davon gar nichts merken, wenn er Creatures spielt. Am Anfang stehen eine „Welt", die aussieht wie im schönsten Jump'n'Run, und eine Diskette mit „Eiern". Aus denen schlüpfen, wenn man sie auswählt, kleine Norns, die anschließend ein ganzes Leben durchlaufen. Das kann man entweder einfach beobachten, oder man übernimmt eine „Eltern"-Rolle und versucht, die kleinen Dummbatze ein bißchen zu erziehen. Norns haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von rund 15 Stunden. Am Anfang sind sie tapsig, verspielt und wißbegierig. Man kann sie belohnen, indem man sie streichelt oder bestrafen, wenn man ihnen einen kleinen Klaps verpaßt. Richtig eingesetzt, kann man ihnen mit diesen Mitteln eine Menge beibringen – sogar Grundbegriffe der Sprache, um sich später mit ihnen zu „unterhalten".

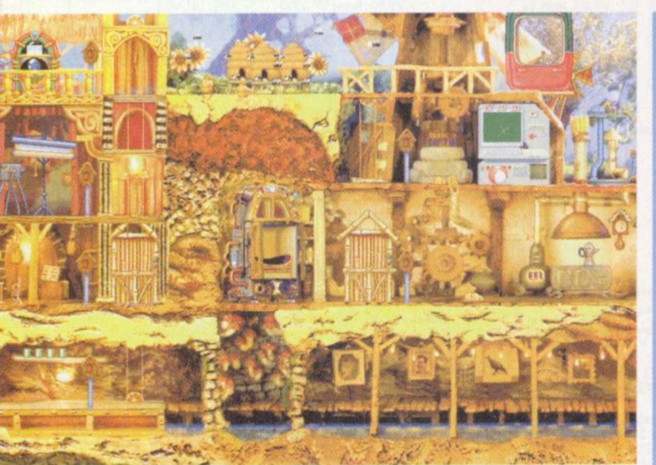
Einiges ist zu tun, um für das Wohlergehen der kleinen Kerle zu sorgen. Zum Beispiel müssen sie essen und lernen, Eßbares und Ungenießbares oder Giftiges auseinanderzuhalten. Und je weiter sie in die ausgedehnte Spielwelt vordringen, desto mehr Gefahren lauern, zum Beispiel in Form einer zweiten Rasse, der Grendels, die zwar auch nicht ausgesprochen bösartig sind, aber eine Reihe ansteckender Krankheiten verbreiten.



Ein Lerncomputer hilft beim Spracherwerb

Irgendwann im Laufe ihres Lebens werden die Norns geschlechtsreif, und dann kommt es vor, daß sie sich paaren und die Weibchen Eier austragen, die Keimzellen völlig neuartiger Persönlichkeiten darstellen. Die genetisch unterschiedlichen Anlagen der Eltern sowie gelegentliche Mutationen lassen es nicht vorhersagen, wie zukünftige Norn-Generationen aussehen oder über welche Fertigkeiten sie verfügen werden. Und so erwerben Käufer von Creatures nicht nur ein überaus hübsches und kurzweiliges Programm, sondern nehmen auch an einem riesigen Experiment in Sachen Künstliches Leben teil. ❑

ddf/sma



Nur ein kleiner Teil der Creatures-Welt: Am Anfang ist sie gänzlich leer

Züchterverein

Daß Creatures einen Kult lostreten wird, ist jetzt schon beinahe sicher. Wer Programme wie *Little Computer People*, *Dogz* oder *Catz* gemocht hat, wird dieses lieben und erstaunt sein, was man aus der Grundidee tatsächlich herausholen kann. Und schon gibt es außerdem eine Internetadresse, die sich ausschließlich Norns und Grendels widmet und geradezu Pflichtprogramm für ambitionierte Züchter ist:

http://www.cyberlife.co.uk

Bleibt nur noch, sich dem Wunsch der Hersteller anzuschließen: Viel Spaß beim Brüten!

Stefan

Creatures

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, ca. 35 MB auf Festplatte, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk

Was uns auffiel:
+ riesige Spielumgebung
+ jede Menge Support im Internet

– Oberfläche wirkt sehr hektisch

Hersteller: Millennium — Preis: ca. 90 DM



Echs'+ hopp

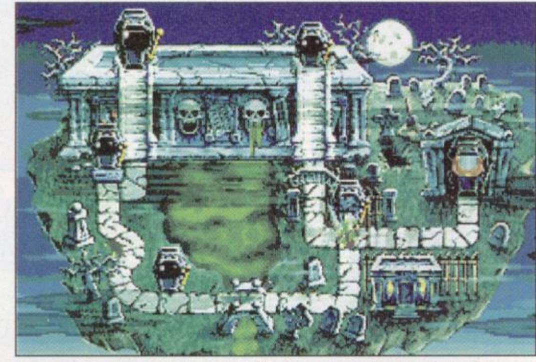
The Seventies are back! Jeder hat's gemerkt, und so zitiert auch Microsofts neuestes Jump'n'Run diverse Kultfilme aus dieser goldenen Epoche.



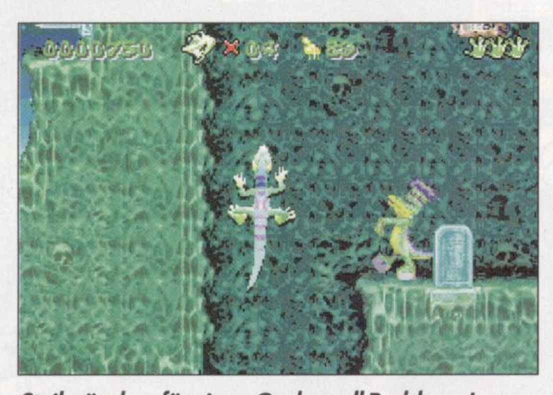
In den Bonuslevels kann ohne Ende Energie getankt werden

Microsoft etabliert sich mehr und mehr auch auf dem Spielemarkt. **Gex** heißt der neueste Streich des Softwaregiganten. Spieler gehen mit einem kleinen grünen Gecko hüpfend und rennend auf eine Reise durch die Filmhits der 70er Jahre. Das witzig aufgemachte Game besteht aus insgesamt fünf komplett eigenständigen Ebenen mit jeweils 20 Stufen und Bonuslevels. Im Anfangsmenü sind die Ebenen als Fernseher dargestellt, durch die man sich hindurchzappen soll.

Auf einem Friedhof beginnt der Trip des lustigen kleinen Geckos, der mit allerlei Fertigkeiten ausgestattet ist. Er kann laufen, springen, mit der langen Zunge Insekten fangen (bringt Energie), mit dem Schwanz schlagen, Mauern zerstören oder an ihnen hochklettern und sich sogar kopfüber an Felsvorsprüngen fortbewegen. Die Gegner sind – wie bereits angedeutet – bekannte Fieslinge aus diversen Kultfilmen. So muß sich die kleine Echse beispielsweise gegen Frankenstein oder aber den hinterhältigen Jason aus „Freitag, der 13." wehren. Mit einem Sprung auf ihre verkorksten Schädel gehen die Widersacher allerdings schnell in die ewigen Jagdgründe ein.



Etwas unübersichtlich: die Tore zu den TV-Welten



Steilwände – für einen Gecko null Problemo!

Auf Konsole gibt's den lustigen Gecko übrigens schon lange, und als Videogame hat Microsofts Gex sogar einige Preise einheimsen können. Wir PCler mußten dagegen nicht nur länger auf das Game warten, sondern müssen uns jetzt auch mit einer bloßen Umsetzung für Windows 95 zufriedengeben. Das heißt: Vor allem das Scrolling könnte besser sein. Trotzdem wird eine Menge Fun geboten, wenn man sich mit dieser Einschränkung abfindet. ❑

sat

Nicht nur vor Frankenstein, sondern auch vor fliegenden Fernsehern muß man sich in acht nehmen

Frankenstein hinkt

Die Idee ist gut: Einen kleinen Gecko gegen Figuren aus dem 70er-Jahre-Horror-Kino kämpfen zu lassen, das verspricht eine Menge Kult. Die Levels an sich sind auch schön aufgemacht und bringen ordentlich Spaß. Nur leider hat man sich für meinen Geschmack bei der Umsetzung von der Konsole zuwenig Mühe gegeben. Der Machart entsprechend sollte es auch mit der Mindestausstattung für Windows 95 noch ein bißchen flüssiger ablaufen.

Sandra





Das Medikit Marke „Der kleine Hobbychirurg"

Stayin' alive

Schade eigentlich – irgendwie hatte ich mich so richtig gefreut, daß die interessante Thematik, die in „Robinson's Requiem" einiges hermachte, weiterentwickelt wurde. Ich war schon ganz gieberig, DEUS bis zum Abwinken zu zocken. Aber leider ist das Ergebnis der zweijährigen Entwicklungszeit längst nicht so toll geworden, wie ich mir das vorgestellt hatte.

Tom

Deus

Robinson darf nicht sterben

Und schon kreisen die Saurier



Vor knapp zwei Jahren, als das 3D-Genre gerade in Schwung kam, brachte Silmarils mit „Robinson's Requiem" ein aufsehenerregendes Produkt heraus, in dem das Überleben in einer feindlichen Umgebung im Vordergrund stand. In DEUS kehrt der Überlebenskünstler zurück.

Silmarils' *Robinson's Requiem* glänzte vor einiger Zeit mit einem beeindruckenden Gameplay: In diesem Spiel verschlug es den Geheimagenten Trepliev nach einem Raumschiffabsturz auf einen einsamen Planeten. Mit nichts anderem ausgerüstet als einem Taschenmesser, einer Handvoll Medikamente und ein wenig Raumschiffschrott galt es, in dieser Rolle einen gewissen Zeitraum zu überleben.

Der zweite Teil der Robinson-Saga beginnt wenige Jahre nach der Rettung des Schiffbrüchigen. Nach der Zerschlagung des Geheimbunds „Scientific Intelligence" wurde Trepliev eine Weile als Held gefeiert, aber allmählich ist der Ruhm verblaßt. Trepliev beschließt, sich **Deus** anzuschließen, einer Geheimorganisation der Regierung, um – wieder einmal nur mit dem Nötigsten ausgerüstet – einer Horde wildgewordener Androiden auf dem Paneten Albicade nachzustellen.

Armer Ritter

Am grundsätzlichen Gameplay hat sich im Vergleich zum Vorgänger so gut wie gar nichts geändert. Die Technik wurde auf den neuesten Stand gebracht und arbeitet nun vollständig polygonorientiert und in HiRes. Trotzdem kann das Game nicht mit aktuellen 3D-Knallern mithalten.

Die Engine spielt sich ganz gut, solange man sich im Freien aufhält. Hier gibt es jetzt richtige Gewässer, in denen man auch tauchen kann, gefährliche Schluchten sind gleich als solche zu erkennen, und ein 180-Grad-Blickfeld gibt es auch. Wenn man jedoch in einer Tempelanlage oder im Kanalisationssystem um die Ecken schleicht, sieht das ganze hoffnungslos veraltet aus. Dummerweise gibt es solche Dungeonlevels zuhauf.

Auch wenn an einigen Stellen nette Jump'n'Run-Sequenzen und Schalterpuzzles eingebaut wurden: Die ruckelnden Grafiken, das fehlende Lightsourcing und die flachen Waffen machen diesen Zugewinn in bezug auf die Atmosphäre im Spiel wieder zunichte. ❑

tom


Deus

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ das Gameplay wäre ein Genre wert
– wo ist die Innovation?

Hersteller: Silmarilis — Preis: ca. 90 DM

Deadlock

Patt auf Gallius IV

Die Civilization-Welle rollt und rollt, immer phantastischer wird das Erfolgsrezept des Klassikers umgesetzt. Time Warners jüngstes Game zum Beispiel führt in die Tiefen des Weltraums.

Andere Rassen, andere Bauart. Diese Stadt ist nichtmenschlichen Ursprungs

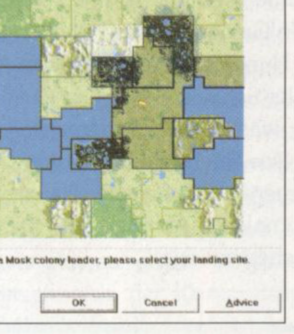
Gallius IV bedeutet für jedes Volk etwas anderes: Die Ch'Cht sehen in dieser Welt eine Möglichkeit, das Problem der Übervölkerung auf ihrer Heimatwelt zu lindern. Die telepathisch begabten Cyth wollen den Planeten erforschen und hoffen, dort neue Stoffe zu finden, durch die sie ihre Geisteskräfte verstärken könnten. Das Volk der Uva Mosk betet die Natur an und sieht in jedem Planeten eine Personifizierung ihres Gottes, ganz besonders in Gallius IV. Diese und vier weitere raumfahrende Rassen ringen in einer gewaltigen Raumschlacht um den Planeten Gallius IV.

Schließlich endet der bewaffnete Konflikt mit einem Patt: Eine Armee kann die anderen angreifen, ohne die eigene Vernichtung zu riskieren. Die Folge ist ein Vertrag, in dem besiegelt wird, daß der Konflikt aus dem Weltraum auf den Planeten verlagert werden soll. Jede Rasse setzt eine Truppe Kolonisten aus, die alle mit den gleichen Grundvorräten versuchen sollen, die dominante Spezies auf Gallius IV zu werden.

Der Kern einer Siedlung wird durch ein Stadtzentrum gebildet, von dem aus Wohnkomplexe, Kraftwerke, Universitäten und Farmen gebaut werden können. Was gebaut wird, muß genau bedacht werden, denn jedes Gebäude erfüllt einen bestimmten Zweck, der die weitere Entwicklung der Kolonie beeinflußt. Alles steht allerdings auch miteinander in Beziehung. Die einzelnen Einrichtungen beeinflussen sich gegenseitig und werden wiederum von der Bevölkerung beeinflußt. Dazu kommen die spezifischen Besonderheiten der sieben verschiedenen Völker, von denen jedes ein ganz eigenes Profil aufweist, das sich auch tatsächlich auf den Spielverlauf auswirkt.

Cleveres Wirtschaften, bedachter Ausbau der Kolonien und gezielte Störung der Aktivitäten der anderen Völker stehen auf dem Plan. Diese Ziele lassen sich durch viele verschiedene Strategien erreichen, die wiederum von dem Verhalten der anderen Völker beeinflußt werden und entweder vom Computer oder von anderen Spielern kontrolliert werden. Ein weiteres raumfahrendes Volk, die Skirineen, beherrscht den Schwarzmarkt und liefert gegen entsprechende Bezahlung, was das Herz begehrt. Aber Vorsicht: Da die Skirineen den Vertrag von Gallius IV nicht unterzeichnet haben, sind sie in höchstem Maße unwillkommen. ❑

hs



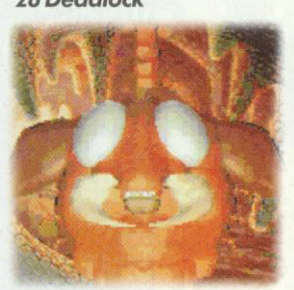
Die Welt Gallius IV, bevor die Kolonisten landen. Noch ist dieser Planet unberührt

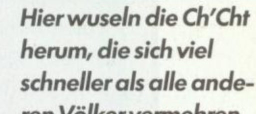


Diese Kolonie der Ch'Cht ist noch im Aufbau begriffen



Wir wissen nicht, was dieser freundliche Re'Lu empfiehlt, aber wir raten zu Deadlock





Hier wuseln die Ch'Cht herum, die sich viel schneller als alle anderen Völker vermehren

Komplexe Systeme

Spiele im Stile von *Civilization* haben wir schon des öfteren gesehen, doch nur selten wurden Wirtschaftssimulation und Strategiespiel so überzeugend miteinander verbunden. Deadlock überzeugt spielerisch voll und bereitet auch Augen und Ohren Genuß. Neben der fast schon obligatorischen Netzwerkoption kann auch über Internet gespielt werden, wobei sich bis zu sechs Teilnehmer einklinken können.

Heiner



Deadlock

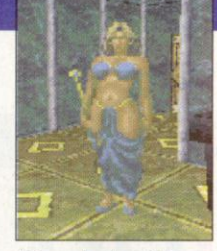
Systemvoraussetzungen: 486/66, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ Wirtschafts- und Strategieanteile gut ausgewogen
+ schnell gelernt, doch schwer zu meistern
+ sieben verschiedene Rassen sorgen für viel Variation

Hersteller: Warner Interactive | Preis: ca. 95 DM



Diese Lady trifft man in einem der vielen Tempel in Tamriel

The Elder Scrolls 2 Daggerfall

Umzug in die Wunderwelt

Ein zünftiges Rollenspiel zieht einen großen Teil seines Reizes aus der Welt, in der es spielt. Je komplexer, detaillierter und glaubwürdiger, desto besser. Nun kommt ein Rollenspiel für Unersättliche, bei dem gleich ein ganzer Kontinent mit Hunderten von Städten, Dörfern und den unvermeidlichen Dungeons erforscht werden darf.

Ritterspiele de Luxe

Was hier geboten wird, ist nicht nur groß, es macht auch teuflisch viel Spaß! Tage und Wochen kann man in dieser Welt verbringen, ohne daß es je langweilig wird. Ein cooles Automapping-Feature stellt die verwinkelten Gänge in 3D dar. Zaubersprüche und Tränke können in rauhen Mengen zusammengemixt werden. Endlich wird damit in aller Deutlichkeit gezeigt, daß 3D nicht immer Krach-Bumm-Schlacht heißen muß. Und an einer komplett deutschen Version wird ebenfalls bereits mit Hochdruck gearbeitet.

Heiner

Es ist wieder einmal der Imperator, der in finsterster Nacht einen Besuch abstattet, der eigentlich nie stattgefunden hat. Er wünscht, daß einigen Schurken das Handwerk gelegt werde. Ferner gibt es da noch einen kompromittierenden Brief, den er in einer schwachen Stunde geschrieben hat und der sich einer Herzensangelegenheit widmet. Auch den gilt es zu finden, bevor er in die falschen Hände fällt.

Zu Pferde reist es sich leichter, zumal zwischen den verschiedenen Orten mitunter Strecken liegen, die sich nur in mehreren Tagen bewältigen lassen

Eine in 3D dargestellte Grotte, die in einen Dungeon übergeht, darf und muß nach unglücklicher Seereise zuerst erkundet werden. Das frei scrollende Szenario besticht durch Wände mit schiefen Ebenen, Treppen, Säulen und Torbögen sowie Licht- und Schatteneffekten vom Feinsten. Und noch interessanter wird's, wenn die ersten Monster sich die Ehre geben. Die sind durchweg in 3D gerendert und sehen entsprechend fein aus. Die Animationen können als gelungen bezeichnet werden, auch wenn sie etwas ruckelig wirken.

Ist der Dungeon ausgeräuchert, geht es auf der Oberfläche Tamriels weiter. Die ist so ausgedehnt, wie man es von einem Kontinent erwarten darf, und die Reise zwischen einzelnen Orten kann Tage und Wochen (in Echtzeit!) dauern. Mit einer „Schnellreise-Option" kommt man aber auch schneller ans gewünschte Ziel, zum Beispiel in eine große Stadt wie Daggerfall. Die Großstadt ist tatsächlich riesig, und es gibt mehrstöckige Häuser, Burgen, alte Bäume oder Brunnen – eben alles, was zu einer mittelalterlichen Stadt gehört. Und auch in Sachen Gameplay wird reichlich aufgetischt: Hunderte von Quests und Aufträgen aller Schattierungen und Größenordnung warten darauf, gemeistert zu werden. Das Spektrum reicht vom Job als Kammerjäger über Botendienste bis hin zu komplexen Aufträgen mit mehreren Zwischenstationen. ❑

hs

Ein eindrucksvolles Gemäuer. Welche Rätsel mögen sich wohl im Inneren verbergen?

The Elder Scrolls 2

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■■□	■■■□□	■■■■□

Was uns auffiel:
+ außerordentlich komplex
+ gut durchdacht
+ immer wieder überraschend

– mag Windows 95 nicht so recht

Hersteller: Bethesda Softworks — Preis: ca. 120 DM

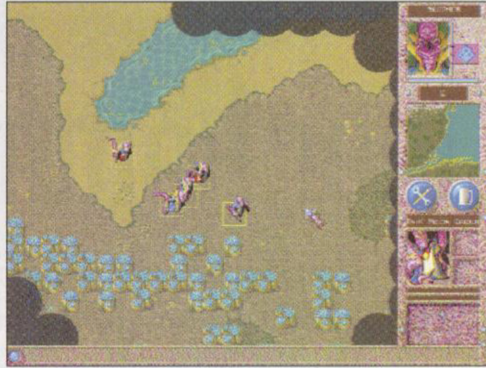
Die Kunst des Krieges

WarWind

Sieh an, ein weiterer Warcraft/C&C-Klon, wird wohl mancher beim Betrachten der Screenshots denken. Aber das wäre ein wenig tiefgestapelt. Hinter WARWIND steckt die Strategieschmiede SSI, und die war schon immer ein Meister des Strategiefachs.



Grün, grün, grün sind alle meine Kleider ...



Auf Küstenpatrouille

Es sieht schlecht aus für die Tha'Roon, die einstmals so mächtigen Herren von Yavaun. Nicht nur, daß sich die Oblinox, bis vor kurzen noch Fußvolk in der unbesiegbaren Tha'Roon-Armee, plötzlich mit Erfolg gegen ihre Herren erheben und eine Revolution starten – nein, auch die Eaggra, nichtswürdige Sklaven, schreien nach Freiheit und Selbständigkeit. Zu allem Überfluß quatschen die Shama'Li andauernd von Frieden, Gemeinsamkeit und davon, daß man die Schwachen schützen sollte. Der ganze Planet steht kurz davor, in einen riesigen Krieg zu schlittern. Der Spieler soll das ausnahmsweise nicht verhindern, sondern kräftig mitmischen.

Zugegeben: Die Jungs von SSI haben mächtig darauf geachtet, welchen Erfolg Strategiespiele der Klasse *Warcraft* und *C&C* in der Spielergunst verbuchen konnten. Schon der Name **WarWind** wird instinktiv mit dem Blizzard-Strategiehammer in Verbindung gebracht, und auch bei der Technik gleichen sich die Produkte auf den ersten Blick. Trotzdem hat WarWind einiges zu bieten, was Hardcore-Strategiefans gerade noch gefehlt hat.

Hauptmerkmal des Games sind die vier unterschiedlichen Rassen, die man der Reihe nach zum Sieg führen muß. Jede der Rassen hat eigene Absichten und Methoden, um diese Ziele zu erreichen. Das ganze wurde in eine umfangreiche Geschichte eingebettet, und das Besondere ist, daß Spieler alles mehrmals aus verschiedenen Perspektiven durchspielen können.

Um alles glaubhaft zu verpacken, haben die SSI-Designer ganze Arbeit geleistet. Jede der vier Rassen wurde völlig individuell gestaltet, hat eigene Bauweisen, Einheiten und Verhaltensweisen. Ein reichhaltiges Sortiment an Kriegsmaschinen, Einheiten und magischen Sprüchen sorgt für fortgesetzten Spielspaß.

Daß jede Rasse nur sieben Missionen überstehen muß, hat den Vorteil, daß schnell Abwechslung ins Spiel kommt. Hinter dem ganzen steckt SSI-typisch ein riesiges Regelwerk, mit dem man sich aber nur am Rande auseinandersetzen muß. Das hat jedoch auch seinen Preis: Während man Warcraft ausgezeichnet für den kleinen Blitzkrieg nach Feierabend einsetzen kann, muß man sich bei WarWind doch ein wenig in die Anleitung knien. Alles hat eine ganze Menge mehr Spieltiefe und fordert mehr strategisches Know-how. ❑

tom

Selbst ist der Spieler

Richtig interessant wird es beim Multiplayermodus. Damit es nicht zu langweilig wird, wurden gleich mehrere Team-Modi eingebaut. Auch an den Level-Editor hat man freundlicherweise gleich gedacht, was stets ein Extralob wert ist. WarWind kann sich sehen lassen. Wem bei Warcraft schon immer die Tiefe der klassischen Strategieknaller gefehlt hat, sollte hier zugreifen.

Thomas



Unter vier Augen



WarWind

Systemvoraussetzungen: 486/44, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Wertung

Grafik · Sound · Komfort

Was uns auffiel:
+ ausgezeichnete Multiplayer-Optionen
+ große Spieltiefe

– wirkt ganz schön abgekupfert

Hersteller: Mindscape/SSI · Preis: 100 DM



Sechs Beine tragen weiter als vier



John Madden gibt seine Statements zu den Spielzügen ab

Madden 97

Ein cooles Tackle

Hier kommt der Snap

American Football wird in Deutschland immer beliebter. Das geht natürlich auch nicht an den Verkaufszahlen relevanter Spiele vorbei. Immer perfekter werden die jährlichen Updates der Etablierten. Electronic Arts bringt jetzt ihr 97er Update

Schon auf den ersten Blick wird bei **Madden 97** klar, daß die Zeit der 486er zu Ende geht. Electronic Arts setzt voll auf Pentiums und das nicht nur wegen der exzellenten Grafik. Zwar reicht schon ein P60 mit 8 MB RAM, aber richtig schön wird es erst ab einem P90 mit 16 MB RAM.

Logisch, daß alle 30 aktuellen NFL-Teams mit den aktuellen Spielernamen vertreten sind. Auch das Regelwerk entspricht der 96/97er Saison. Zudem hat man 68 All-Time- und Super-Bowl-Teams zur Auswahl.

Auch das Playbook wurde im Vergleich zum Vorgänger vergrößert. Insgesamt sind es 500 Spielzüge, die von keinem Geringeren als John Madden selbst designed wurden. Wie gehabt, können Playbook und Spieler frei erweitert werden. Fast schon selbstverständlich ist, daß das Game modem- und netzwerktauglich (LAN=Local Area Network) ist.

Der richtige Hammer ist aber die Grafik. Die schlägt alles bisher dagewesene um Längen. War es bis dato doch eher eine Zumutung, die Spieler bei Ihrer Arbeit zu beobachten, ist es jetzt ein Augenschmaus, der einen zur Neukomposition von „Freude schöner Götterfunken" veranlassen könnte.

Während Emmitt Smith mit einem Stiff Arm durch die Reihen der Verteidiger prescht, muß Troy Aikmen einen tiefen Tackle gegen seine Knie hinnehmen. Ganz abgesehen von den individuellen Zweiergefechten an der Line of Scrimmage. Kurz: Die Motion-Capture Abteilung bei EA Sports hat ein starkes Stück Arbeit in Hi-Res geleistet.

Auch die Liste der Voreinstellungen scheint endlos. Wetter, Stadion, Teams, Schwierigkeit, Steuerung, Grafikdetails, Kamerawinkel, Spieltyp (Manage, Action oder beides) und vieles mehr.

Lediglich bei den Statistiken und bei den Kommentaren zum jeweiligen Spielzug hätte es ein paar Zugaben geben können.

Zum eigentlichen Spiel gibt es die Madden University, in der auf Spielzüge (Angriff, Verteidigung und Special-Teams) sowie die Teams der NFL eingegangen wird. Die ist zwar sehr gut sortiert und bietet eine Menge Stuff in Sachen Video, hat aber ein paar Mankos bei den Erklärungen der Spielzüge. Das mag wohl daran liegen, daß das Game für die USA konzipiert wurde, und dort jeder Zehnjährige das umfangreiche Regelwerk kennt.

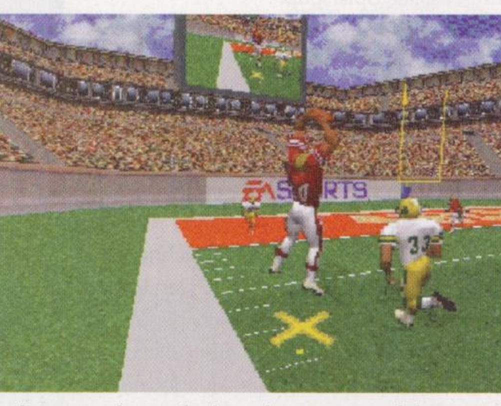
Fazit: Das realistischste Football-Spiel, das bis jetzt auf PC-Monitoren gelaufen ist. ❑

cus

Der NFL-Olymp

Madden 97 ist in allen Belangen herausragend. Vor allem ist aber die Grafik der reine Wahnsinn. Die Spieleranimationen sind genial und kaum noch von einem echten Spiel zu unterscheiden. Zu einer Höchstwertung fehlt aber immer noch ein ausführliches Regelwerk und eine genauere Erklärung der Spielzüge (Dime, Shotgun etc.). Trotzdem kann ich Madden 97 jedem Football-Fan, der sich ein bißchen mit der Materie auskennt, uneingeschränkt empfehlen

Bears-Fan Marcus



What a catch! Grafisch ist das Game auf dem neuesten Stand



Madden 97

Systemvoraussetzungen: Pentium 60 MHz, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

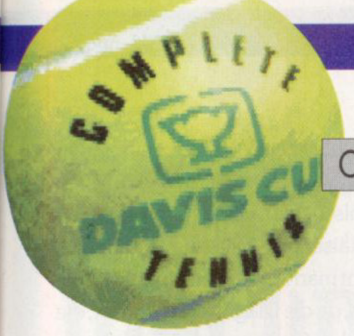
Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ geniale Spieleranimation
+ netzwerktauglich
+ große Spielzugbibliothek

– kein Regelwerk
– wenig Statistiken

Hersteller: Electronic Arts | Preis: 90 DM



Complete Davis Cup Tennis

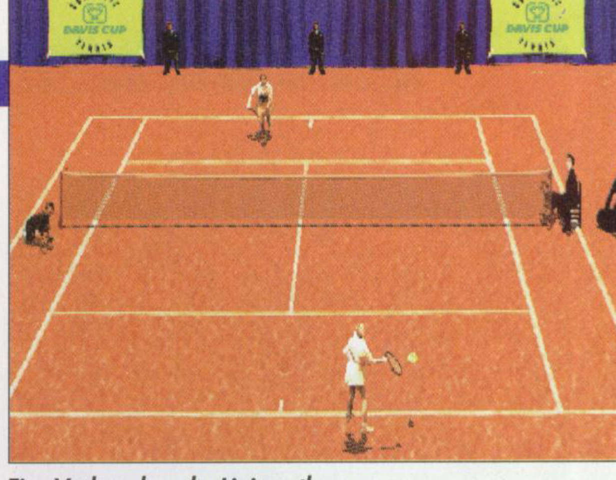
Netzroller

Complete Davis Cup Tennis, das offizielle Lizenzprodukt der Tennis-Spielervereinigung ITF, bietet eine Liste von Optionen, die die Herzen aller Freunde des „weißen Sports“ auf Anhieb höher schlagen lassen sollten. Egal ob im Einzelspiel, im Liga-Modus oder beim offiziellen Davis-Cup-Turnier – man kann sich zum Beispiel auf den unterschiedlichsten Belägen in den großen Arenen dieser Welt tummeln: auf Asche, Gras, Tarmac oder Asphalt. Beim Herzstück allerdings, dem Gameplay, zeigt Davis Cup Tennis dann doch Nerven. Der Racketschwung, die Becker-Hechts und die Stellung zum Ball, das alles über die Tastatur zu steuern, ist schlichtweg unmöglich. So muß man auf die Stick- und Pad-Optionen zurückgreifen, die allerdings im Handbuch nicht erwähnt werden!

Als Einzelrecke gegen den Rechner hat man nur mit diesen Hilfsmitteln die Chance, den Ball überhaupt zu treffen. Und siehe da, schon kann man der Filzkugel ein wenig Effet verleihen. Allerdings ist es etwas verwirrend, Lobs, Stops, Volleys oder Schmetterbälle anzubringen. Wenn man zu zweit spielen möchte, kann man eben da auch nicht auf das Hilfsmittel Stick verzichten.

Unkoordinierte Bewegungen der Cracks, ständige Irrungen und Wirrungen, hektisches Treiben auf dem Platz, nicht gerade berauschende Animationen: Da wird wohl manche Partie durch Programmabbruch vor dem Matchball enden. Schnell erdacht und flüchtig gemacht, kann man nur sagen – Doppelfehler für Telstar! ❑

M.K.



Eine Vorhand an der Linie entlang



Net:Zone

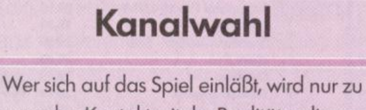
Rohr frei

In den Tiefen eines Computersystems sieht es düster aus: Die Leitungen verrotten, und die Viren gewinnen die Oberhand.

Mit den verrücktesten Fahrzeugen geht's durch die psychedelische Datenwelt

Zel Winter, der Vater des Spielercharakters, ist plötzlich verschwunden. Er war der Geschäftsführer von Cycorp, der führenden Firma im Geschäft mit Software – Microsoft, so scheint es, hat in der Zukunft von **Net:Zone** längst nichts mehr zu sagen.

Cycorp ist aber ein gefährlicher Monopolist. Zel Winter scheint einem Geheimnis der Firma auf die Spur gekommen zu sein, das ihm zum Verhängnis wurde. Sein Verschwinden ist so mysteriös, wie es die Begleitumstände sind: Eine Leiche wurde nie gefunden, Zel Winter wird lediglich vermißt.



Erst sein Sohn kommt der Intrige auf die Spur. Als er den Cyberhelm aufsetzt, um die letzten Aufzeichnungen seines Vaters abzurufen, stößt er auf Dinge, die er besser nicht gesehen hätte.

Die Welt, in die es ihn verschlägt, ist fremdartig und gefährlich zugleich. Sohnemann findet sich in einem unbekannten „Universum" wieder, in dem Patrouille-Programme umherlaufen, die wie Calimero aussehen, der gerade aus seinem Ei geschlüpft ist.

Das Entwirren des Knotens ist beileibe nicht einfach. Winters Sohn, das Spieler-Alter-ego, erkundet das Cycorp-System von innen. Einzige Hilfe ist ein virtuelles Notebook, mit dem er sich in Computersysteme und Transportprogramme ein loggen kann – allerdings meistens nur dann, wenn er die richtige Paßwort-Software hat. Doch Hilfe kommt auch von außen: Einer von Winters Kollegen, der gleichzeitig auch ein guter Freund war, gibt Hilfestellung. Wenn man seine E-Mails richtig versteht, lassen sich die ersten Rätsel des Adventures knacken. So bekommt man Zugang zu einem virtuellen Zeppelin, da die Diagonso-Software, die den Türmechanismus testet, einfach angehalten werden kann.

Surfen hier darf man's wörtlich neh-

Der unbekannte Kumpel hilft auch beim Zugang ins Cycorp-System. Das Einloggen ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, doch wenn man erst einmal erkannt hat, wie mikroskopische Elektronenbahnen im virtuellen Raum verbunden sind, kommt man gut mit dem System klar.

An eines kann man sich allerdings schwer gewöhnen: Gelingt mit dem Datenzeppelin, der aussieht wie ein echter Zeppelin, erst einmal die Flucht, warten noch skurrilere Objekte auf die Erkundung. Und wer hätte es gedacht: In einem schlecht funktionierenden Computer sehen Leitungsbahnen aus wie schlecht gepflegte Kanalsysteme – schleimig, rostig und voller Pfützen. ❑

msu

Kanalwahl

Wer sich auf das Spiel einläßt, wird nur zu gern den Kontakt mit der Realität verlieren: Schnell hat man akzeptiert, wie der Hase im Cyberspace läuft. Net:Zone wirkt so psychedelisch wie eine gute Technodroge, läßt den Verstand aber klar und fordert ihn heraus. Für ein Adventure ist die Rätseldichte okay, die Grafik gut, die Atmosphäre ungewöhnlich.

Was stört, sind die elenden Wiederholungen im Spiel. Hat man erst mal herausgefunden, wie man die Computersysteme austrickst, kennt man die Muster. Und die Grafiken samt Farbgebung haben zwar Stil, doch die Steuerung mit ihrem hektischen Scrolling läßt leicht vergessen, in welche Richtung es eigentlich weitergeht. Wäre da nicht die Karte, die das virtuelle Notebook liefert, wäre man als Spieler im Cyberspace verloren.

Michael



Auch wenn es so aussieht – im Cyberspace ist nichts real



Die fünfte Dimension

Merlins Enkel

Eidos' neues Israel-Label Mad Engine erzählt eine Adventuregeschichte um Merlin in einer anderen „Dimension".

Der Barde lüftet das Geheimnis der Musikbox


Endlich gefunden: der zweite Teil des Stabes



Dimensionieren

... heißt, die Eigenschaften eines Gegenstandes festzulegen. Bei der Mad-Engine-Produktion aus Israel ist zu konstatieren, daß verschiedene bekannte Adventure-Elemente zu einem hervorragenden Cocktail gemixt wurden. Schön auch, daß man mit der Dimensionsmaschine zu jeder Zeit an einen bereits besuchten Ort zurückkehren kann. Obwohl das Adventure nicht unbedingt bedienerfreundlich ist, hat es doch das gewisse Etwas. Und das heißt: Spaß über einen längeren Zeitraum. Da fällt mir zu Mad Engine spontan ein: „Wenn die an die Börse gehen, geh' ich mit!"

Manni

Zauberer Merlin beschäftigte sich nicht nur mit mystischen, sondern auch mit physikalischen Dingen und Reisen in andere Dimensionen. Eines miesen Tages begegnete er dem Zauberer des Feenlandes. Da sich die beiden nicht besonders grün waren, kam es schließlich zum großen Konflikt, der mit der Zerstückelung von Merlins Zauberstab endete. Die Einzelteile wurden in unterschiedlichen Dimensionen versteckt – und schon war Merlins Power dahin. Rund ein Jahrtausend später findet ein Knabe zufällig auf dem Dachboden seines Opas eine Dimensionsmaschine: Die Jagd nach den Teilen des Stabes kann beginnen. **Die fünfte Dimension** ist ein Adventure, das verschiedene Elemente des Genres nutzt. Neben dem klassischen Point'n'Click werden Filmstrip-Passagen (in der Private-Eye-Dimension) à la *Snatcher* angeboten, während die Umschaltungen auf Großbild französischen oder japanischen Produktionen entliehen wurden. Letztere erfolgen bei wichtigen Konversationen oder bei der Betrachtung von besonderen Gegenständen. Spielern wird – auf „dramatische" Weise – klar, daß hier ein Knackpunkt ist, auf den besonderes Augenmerk gelegt werden muß. Der Held der Geschichte besucht nun die Dimensionen, begegnet skurrilen Gestalten, wie z. B. dem TV-gelangweilten Alien. Er läßt sich in eine laufende Sitcom teleportieren, bringt durch seine Aktionen die Lachmaschine in Gang und erhält hernach vom nun begeisterten Außerirdischen als Zeichen seines Dankes den ersten Teil des Stabs. Andere Stationen sind die Fabelwelt, die Schnüffler-Dimension, das Raumschiff, das schäbige Harlem und das alte Ägypten. Überall sind Objekte versteckt, die man aufnehmen sollte, denn man benötigt sie auch bei der Lösung von kniffligen Rätselspielen, wie beispielsweise im Casino, bei der Wahrsagerin oder dem Barden. Einer guten deutschen Sprachausgabe (u. a. die deutsche Synchronstimme von Don Johnson), feinen Zeichnungen, logischen, für Anfänger geeigneten Rätseln und guten Sounds steht jedoch eine gewöhnungsbedürftige Benutzerführung entgegen. Dennoch: Für das Erstlingswerk gibt's gute Noten! ❑

M.K.


Der Knabe wird sich gleich wegbeamen




Die fünfte Dimension

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ interessante Story
+ humorvolle Atmosphäre
– unpräzise Steuerung und Bedienung

Hersteller: Mad Engine/Eidos | Preis: 100 DM

Rendezvous im Weltraum

Die zweite Chance

Aliens sind weder aggressiv noch besonders freundlich. Arthur C. Clarke hält Außerirdische einfach für desinteressiert.

Alles hätte so schön sein können: Ein riesiges, zylindrisches Raumschiff kreuzt auf seiner Flugbahn das Sonnensystem, und die Menschheit ist aus dem Häuschen. Der erste Kontakt mit Außerirdischen steht bevor! Doch die erste Expedition ins Unbekannte verläuft enttäuschend – von Aliens keine Spur, nur Roboter, seltsame Tiere und eine gigantische Ansammlung von Apparaten ist zu bestaunen.

Ein paar Jahrzehnte später bekommt die Menschheit eine zweite Chance: Wieder taucht ein Raumschiff auf, wieder wird eine Expedition losgeschickt, um endlich die Geheimnisse von „Rama" (die Bezeichnung des Schiffs) zu entschlüsseln.



Diese Roboter-Wesen laufen im Weltraum Patrouille

Wer Schlösser öffnen will, muß die Logik dahinter verstehen

Als Spieler ist man Mitglied der Forschungscrew, die in Anlehnung an die Story des Romans „Rendezvous mit Übermorgen" ihre Reise antritt. Kein Geringerer als Gentry Lee, NASA-Ingenieur und Clarkes Co-Autor, hat das Spieldesign übernommen. Ihm ist es zu verdanken, daß die Charaktere des Spiels genau jene Probleme bekommen, die auch die Figuren des Buchs haben.

General Borzow, der Expeditionsleiter, ist überraschend bei einer Routineoperation gestorben. Als Ersatz, aber nicht als neuer Leiter kommt der Spieler auf der Basisstation innerhalb von Rama an. Die Leitung hat nun der arrogante, zwielichtige Doktor Brown übernommen, der zusammen mit dem akkuraten deutschen General Heilmann (!) Rama nicht entdecken, sondern ausbeuten will. Das Ziel der beiden: Sie wollen einen der Krebsbionten (Roboter) einfangen, die innerhalb von Rama auf Patrouille gehen.

Dabei weiß keiner, welche Gefahren diese Aktion auslösen könnte. Die gebogene Innenfläche von Rama ist mit seltsamen Städten, Meeren und Artefakten überzogen, die irgendwelche geheimnisvollen Funktionen ausüben. Aber welche? Außerdem gibt es ein unterirdisches Tunnelsystem, sehr streng bewacht und verwirrend komplex. Auf nur wenige Besatzungsmitglieder kann man sich wirklich verlassen. Ansonsten muß man allein die Rätsel des Spiels lüften. Und eines ist klar: Im Spiel werden nicht alle Geheimnisse von Rama preisgegeben – schließlich gibt es zu der Romanvorlage noch einen Folgeband. ❑

msu

Nicole, Darling der Crew, hilft gern weiter und hat immer einen Ratschlag parat

Myst-eriös

Man merkt dem Spiel an, daß Sierra eine reichlich lange Erfahrung mit Adventures hat: Die Bedienung ist in beinahe jeder Hinsicht so komfortabel, wie man es sich nur wünschen kann. Ansonsten ist dieses Game aber weniger Adventure, sondern mehr Knobelspiel im Stile von *Myst* mit stimmungsvollem Edel-Sound und phantastischen, rätselhaften Darstellungen von Objekten und Geräten. Da wollte Sierra wohl denen noch einen Kick geben, die das Buch schon gelesen haben. Denn so löblich es ist, den Roman originalgetreu umzusetzen, so spannungsarm wird das Spiel, wenn man die Geschichte schon kennt. So bleibt Rendezvous im Weltraum nur für Büchermuffel ein zwar nicht überragendes, aber doch mehr als nur ordentliches Adventure.

Michael



Rendezvous im Weltraum

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ gruftig-guter Soundtrack
+ dicht an der Romanvorlage
– mehr Knobelspiel als Adventure

Hersteller: Sierra — Preis: ca. 80 DM



Walk like an Egyptian

Wer bisher glaubte, daß Archäologen nichts anderes zu tun hätten, als mit kleinen Pinselchen bewaffnet, durch antike Müllhalden zu kriechen und den Staub von längst zerbrochenem Geschirr zu fegen, wird in der Pyramide von Luxor eines Besseren belehrt.



Alles Gute kommt von oben

Bei Osiris!

In letzter Zeit werden Freunde mystischer Adventures wirklich verwöhnt. Secrets of Luxor gehört, was Grafikgestaltung und Rätsel betrifft, auf jeden Fall zur Oberklasse innerhalb des Genres. Leider trüben aber ein paar unnötige Schnitzer den uneingeschränkten Spielspaß. Das Inventar läßt sich nur relativ umständlich einsehen, und oft verliert man wegen der komplizierten Raumanordnung die Übersicht. Sound und Musik können dem Vergleich zu Zork Nemesis auf keinen Fall standhalten. Trotzdem sollten echte Rätselfreunde ruhig über diese kleinen Schwächen hinwegsehen.

Franky

Tief unter einer Pyramide liegt das letzte Geheimnis der Welt. Seine Enthüllung beschert der Menschheit entweder Glückseligkeit oder ewige Verdammnis. Da sich neben dem zwielichten Dr. Osiris nun auch eine seltsame militärische Organisation für die Pyramide zu interessieren scheint, ist es an Ihnen, als erster das Geheimnis zu lüften.

Auf dem langen Weg zum ewigen Glück muß man sehr schnell erkennen, daß die Pyramide von Luxor in Wirklichkeit keinen überproportionierten Friedhof für diverse frühantike Regenten, sondern ein Zeittor in ihrem Inneren beherbergt. Das wirkliche Geheimnis von Luxor liegt nämlich 300 Jahre „entfernt" in der Zukunft.

Auf den ersten Blick handelt es sich bei **Secrets of the Luxor** um eine der zahlreichen *Myst*-Adaptionen, die den Markt in letzter Zeit förmlich überschwemmen. Doch wer sich erst einmal in die Tiefen der Pyramide begeben hat, wird angenehm überrascht sein und so manche Stunde „unter Tage" verbringen.

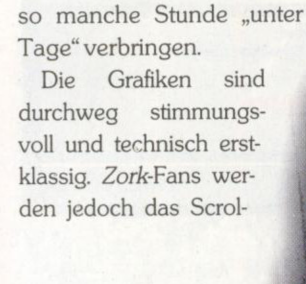
Die Grafiken sind durchweg stimmungsvoll und technisch erstklassig. *Zork*-Fans werden jedoch das Scrolling vermissen, das es hier nur ansatzweise (durch den umständlichen Einsatz eines VR-Helms aus dem Inventar) zu sehen gibt.

In manchen Räumen kann es, aufgrund mehrerer Ebenen, zu Orientierungsproblemen kommen, und so manche Treppe wird erst nach langer Sucherei durch Zufall entdeckt. Anders als bei zahlreichen anderen Vertretern des Genres sind die meisten Rätsel aber überraschenderweise sehr innovativ und vielschichtig. Oft muß man Anhaltspunkte aus verschiedenen Räumlichkeiten zusammentragen, um zum Ziel zu gelangen. Erfreulicherweise haben die Programmierer auch an ein Inventar gedacht, und so entdeckt man bei den Rätseln hin und wieder sogar Parallelen zu klassischen Adventures. ❑

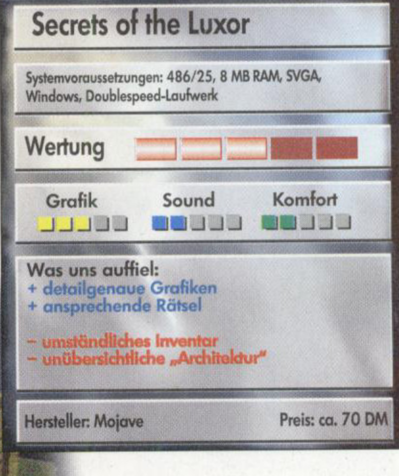
ff

Oft braucht man auch ein glückliches Händchen

Es geht bergab



Hinter dieser Tür liegt das letzte Geheimnis



Secrets of the Luxor

Systemvoraussetzungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA, Windows, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ detailgenaue Grafiken
+ ansprechende Rätsel

– umständliches Inventar
– unübersichtliche „Architektur"

Hersteller: Mojave — Preis: ca. 70 DM

Sherlock Holmes – Das Geheimnis der tätowierten Rose

Der Schnüffler und die Rose



Sherlock Holmes ist wieder da, und zwar lebendiger denn je. Aber dafür hat es bei einer merkwürdig gut getimten Explosion beinahe seinen Bruder erwischt – da kann der berühmteste Detektiv der Welt natürlich nicht untätig bleiben.

Electronic Arts schickt nun mit **Sherlock Holmes – Das Geheimnis der tätowierten Rose** die bisher einzige wirklich gelungene Holmes-Umsetzung für den Computer in die zweite Runde. Wer den ersten Teil kennt, wird sich beim zweiten direkt wie zu Hause fühlen, denn auch hier beginnt die Story natürlich im trauten Heim des Superschnüfflers.

Viel hat sich im Arbeitszimmer des traditionsbewußten Herrn während der letzten zwei Jahre nicht geändert – auf den ersten Blick zumindest. Bei näherem Hinsehen ist jedoch deutlich zu merken, daß die Animationen einen großen Schritt nach vorn gemacht haben, flüssiger und sauberer geworden sind. Eine exzellente deutsche Sprachausgabe unterstützt die atmosphärischen Grafiken, in denen der Herr im karierten Gehrock in bekannt überlegener und souveräner Weise seinem Hobby nachgeht: die dunkle Seite der menschlichen Natur aufzudecken.

Düster ist das Szenario, in dem die Geschichte beginnt, in der Tat. Schon eine Woche lang hat Holmes keine üble Tat mehr in den Straßen von London gesichtet, da erreicht ihn ein Brief seines Bruders Mycroft, den er seit langer Zeit nicht mehr gesehen hat. Dessen Bitte, sich mit ihm im geheimnisumwitterten und äußerst exklusiven Diogenes-Club zu treffen, erfüllt er natürlich nur zu gern. Kaum am Treffpunkt angekommen, fliegt das ganze Gebäude mit Karacho in die Luft – Zufall oder Timing? Gas oder Bombe? Die Sorge um den schwer verletzten Bruder ist groß, und Holmes' Freund und Mitarbeiter Dr. Watson versucht sein Bestes, den völlig apathischen Holmes wieder auf die Beine zu bringen.



Wenn der Constable auf stur schaltet, muß man ihm eben Honig ums Maul schmieren

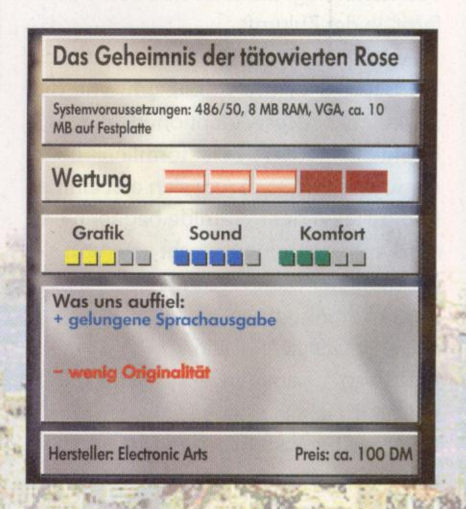
Per Mausklick geht es nun zunächst in Gestalt von Watson durch die einzelnen Szenarien, in denen der intelligente Cursor an allen Hotspots (zu- und abschaltbare) erklärende Kommentare anzeigt. Beweise für ein Verbrechen müssen her, sonst ist Holmes nicht ansprechbar. Watsons Weg führt über Scotland Yard, den zerstörten Diogenes-Club und das Krankenhaus und geht per Klick auf die immer zahlreicher werdenden Icons der Karte von London recht schnell vor sich, bis er schließlich nach vielen Anklick-Unterhaltungen mit handfesten Beweisen nach Hause kommt. Und eines ist klar – wenn Holmes erst mal persönlich die Spur aufnimmt, dann ist kein Spion mehr vor ihm sicher! Ooops, ist mir da was rausgerutscht? Na, wenn schon, bis der Fall der tätowierten Rose sein überraschendes Ende nimmt, vergeht nicht nur in London sondern auch vorm Computer eine ganze Menge Zeit. ❑

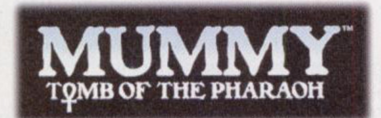
ah

Schöne alte Zeit

Schön geruhsam ging es in der guten alten Zeit zu, und dieses Adventure fängt nicht nur die Optik, sondern auch die Behäbigkeit der Holmes-Ära ein – mal eben schnell durchspielen ist nicht. Etwas mehr Originalität bei den Puzzles hätte ich mir zwar gewünscht, aber für ein nettes faules Wochenende, bei dem man sich gepflegt und ohne Hektik der gehobenen Knobelei hingeben möchte, ist die tätowierte Rose das richtige Futter.

Antje



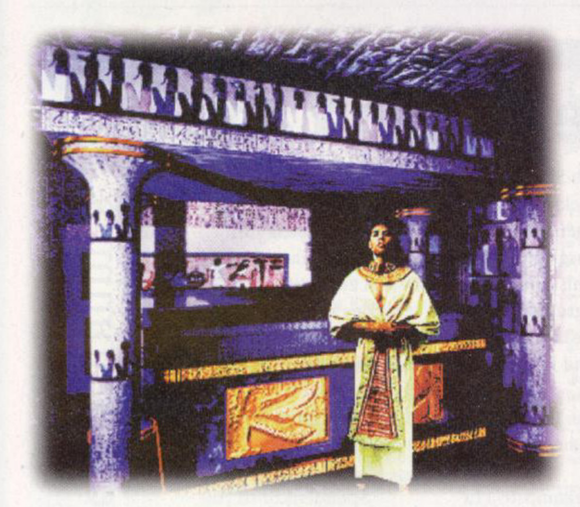


Wüste Geschichte

Ägypten – fernab jeglicher Zivilisation: Die Sonne brennt heiß, Sand und flimmernde Luft, wohin das Auge blickt. Doch was tut man nicht alles für seine Karriere ...

Schnell, einen Arzt!

Als hochbezahlter Mitarbeiter der National Mining Cooperation (NMC) muß man sich eine ganze Menge gefallen lassen: Eine plötzliche Versetzung steht an, und schon vor Antritt der Reise ist klar, daß keine einfache Arbeit wartet, denn der neue Arbeitsplatz ist ein Camp mitten in Ägypten. Und das war's auch schon an Infos, bevor man in **Mummy: Tomb of the Pharaoh** in die Wüste geschickt wird.



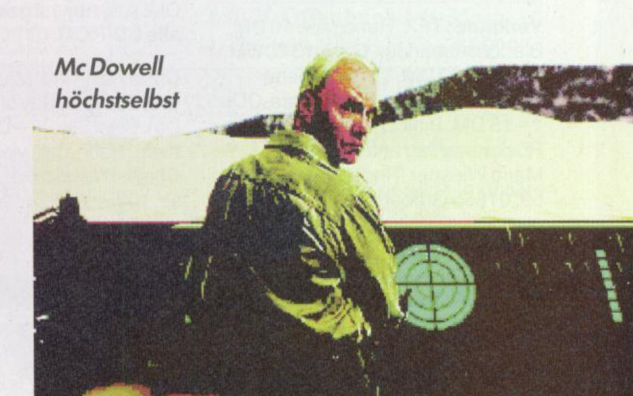
Und ehe man sich versieht, landet der Flieger auch schon auf der einsamen Rollbahn des Camps. Jetzt nur noch den Rucksack (wichtig, dient als Inventar) schnappen, und schon kann der erste Schritt im heißen Wüstensand getan werden.

Stuart Davenport ist Campleiter und erste Anlaufstation. Er ist auch der eigentliche Grund für die Reise nach Ägypten, denn die NMC ist – soweit sich das überhaupt aus der Ferne beurteilen läßt – nicht zufrieden mit Davenports Arbeit. Also, in der First-Person-Perspektive nichts wie hin zu dem alten Haudegen und gucken, was er eigentlich macht.

Der nächste Morgen begrüßt den Spieler mit einem spektakulären Ereignis: Ein Mord ist im Camp geschehen, und es heißt, der Mitarbeiter sei von dem Geist einer Mumie ums Leben gebracht worden. Klingt spannend, oder?

Ist es weitgehend auch, was das reine Adventure angeht. Aber: Interplay hat den Star des Games, Malcolm McDowell, und alle anderen Schauspieler auf mäßig gerendertem Hintergrund nicht gerade bestens in Szene gesetzt. Leichtes Flimmern überzieht alle Darsteller des interaktiven Streifens. Und nach etwa einer Stunde Ägypten erweist sich auch der Sound als relativ nervig. ❑

sat



Mc Dowell höchstselbst

Sand im Getriebe

Oh, oh, mir knirscht noch immer der Sand zwischen den Zähnen. So richtig toll fand ich es in Interplays „wüster Geschichte" jedenfalls nicht. Grafisch enttäuschend, hin und wieder fehlte sogar der Sound gänzlich, und die Rätsel waren zu einfach. Und wenn der Pharao noch so sehr flucht, Hauptdarsteller Malcolm McDowell (Uhrwerk Orange) reißt die Story am Ende dann auch nicht mehr raus. Mummy – eher zum Sa-Haar-a-raufen!

Sandra




Mummy: Tomb of the Pharaoh

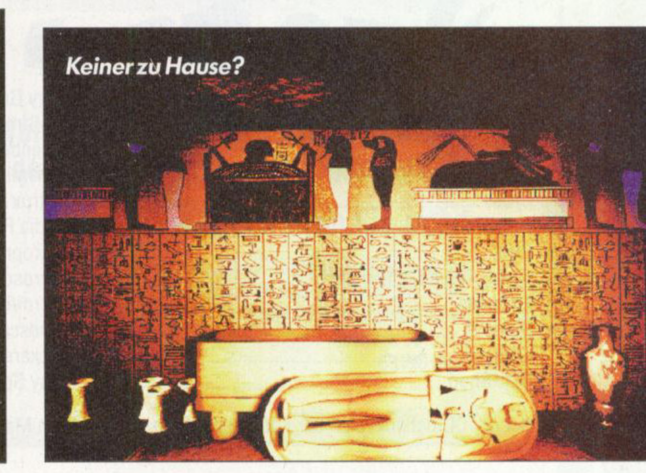
Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
- liebloser Sound
- wenig Komfort
- Rätsel zu einfach
- grafisch wenig berauschend

Hersteller: Interplay | Preis: ca. 75 DM



Keiner zu Hause?

Biete Hardware

P-133, tolles Spielzeug: mit 16 MB EDO-RAM, 2-MB-Spea-Mirage P 64, 1,7-GB-Festplatte VB 1600,– DM. Außerdem 20"-Monitor, Marke unbekannt f. 400,– DM. Tel. 06431-95430

Biete Software

*** SPIELE GÜNSTIG ***
Siedler 2 76,– DM; Hugo 3 64,80 DM; usw., **Kostenlose Kat-Disk von:** Bauris Software, Am Braiten Stög 12, 83043 Bad Aibling, 08061/91595 (von 14 – 17 Uhr) G

* **DINOMATH Rechentrainer** *
Gratisinfo: I.T. SOFT, PF 1671, 73606 Schorndorf, Tel. 07181/21709 G

Verkaufe: TFX, Renegade 10 DM, Bloodcommander, Goblin 3 20 DM, Descent 30 DM. Verschiedene Spiele, Zeitungen, Shareware-CDs 1 – 15 DM. Bitte Liste mit frank. Rückumschlag anfordern bei: Mario Wiesner, Radeburger-Str. 59, 01665 Gröbern

Viele Spiele, Demo- und Heft-CDs sowie diverse Hardware. Liste gegen 1 DM Rückporto! Bei: M. Ihler, Menzen 24, 88178 Heimenkirch

CD-ROM-Spiele; aktuelle Originale, z. B. Planer 2 **zu verkaufen oder tauschen;** ab 19 Uhr; 0234/524772 oder E-Mail an TRADE RXXL@AOL.COM

Rätsel Master LU 59,– DM, Chewy 29,– DM, Slipstream 19,– DM, Pinball Dreams 15,– DM, Day of the Tentacle 29,– DM. Außerdem Lösungen und Cheats für jedes Game. Info Disk 2,– DM. Tel. 0211-299707

Urban Runner dt. 40,– DM, Euro 96 40,– DM, PRO 7 20,– DM, Navy Fighters 25,– DM – NEU – Chewy 20,– DM, Der Clou 20,– DM, Champion-Chip Manager II 25,– DM. **Alle nur 1 x gespielt – alle CD-ROM.** 0211/7270552

Chewy 29,– DM, Master LU 59,– DM, XXL 20,– DM, Day of Tentacle 25,– DM, Steel Sky 20,– DM und viele mehr. Habe auch viele Lösungen und Cheats. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf

Verkaufe Battle Isle 3, Ascendancy, Rebel 2, Fade to Black, Albion, First Encounters, Stonekeep, WC3, WC4, Lands of Lore, History Line, DSA 2, Eye of the Beholder 1 – 3. Alles Originale. Preis: VB – Tel. 0395/5665930

Urban Runner 40,– DM, EURO-96 45,– DM, Quest for Fame 45,– DM, Cham-Manag 2 40,– DM, Teamchef 20,– DM, Larry 1 – 6 30,– DM, KQ7 20,– DM, Niklas Golf 20,– DM, XXL 10,– DM – Alle CD-ROM 1 x gespielt. Tel. 0211-7270552

Verkaufe: Druidenzirkel 40 DM, Theme Park 20 DM, Firestorm Joypad von Primax 20 DM, Bewegungen aus dem Computer M.M. Workshop 20 DM. Tel. 07354/1454 Markus

Suche Software

Suche PC-Spiele: Woodruff, Chewy, ESC from F5, Biing, Vollgas und Programm Klick & Play (evtl. Disc World). D. Pecar, Am Wischhof 2, 31319 Sehnde. Tel. 05138/2656

Tausch

CD-ROM Spiele; aktuelle Originale, z. B. Planer 2 **zu verkaufen oder tauschen;** ab 19 Uhr; 0234/524772 oder E-Mail an TRADE RXXL@AOL.COM

Verschiedenes

ACHTUNG SAMMLER! Verkaufe jede Menge PC-Hefte sowie Software! Fordert eine Liste an: Stefan Bayer, Stettener Str. 30, 70734 Fellbach

SUCHE: Woodruff, Discworld und ähnliche Spiele. BIETE: Freddy Pharcas, DN3D Level-CD, Simon 2, viel Shareware und noch mehr Lösungen! 02931/13308

Hoher Heim-Nebenverdienst !!!
Bis 200 DM/Tag. Seriöse Schreibtätigkeit vom PC aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): **Serter-Verlag, Postfach 10 06 02, 40789 Monheim**

Inserentenverzeichnis

Auf der CD befindet sich der Katalog der Firma DirectMedia Mail-Order.

Tips & Tricks

Magic Carpet 2 – Cheat Codes

Wenn es im Luftraum von allerlei magischem Getier nur so wimmelt, fällt das korrekte Fliegen nach der persischen Straßenverkehrsordnung mitunter extrem schwer. Mit unseren Cheatcodes kann man sich die Verkehrssünder nun endlich erfolgreich vorknüpfen, pardon – vorknöpfen.

Der Cheatmodus wird aktiviert, indem man die Taste I drückt, gefolgt von dem Wort WINDY. Die Enter-Taste sollte natürlich zur Bestätigung auch nicht vergessen werden.

ALT-F2	– „Mana mana, düpdü..."
ALT-F3	– es kann nur einen geben
ALT-F4	– zerstört die Schlösser
ALT-F5	– zerstört die Ballons
ALT-F6	– Monsterbash
ALT-F7	– persische Heilkünste
ALT-F8	– mehr Spell-Erfahrung
ALT-F9	– kostenlos Zaubern an/aus
ALT-F10	– Unsichtbarkeit an/aus
SHIFT-D	– beendet derzeitige Aktion
SHIFT-C	– Levelwarp

Slipstream – Tip

Anders als der Titel vielleicht vermuten läßt, handelt das Spiel nicht von Unterwäsche, sondern von harten Rennen um das große Geld. Wer schon immer einmal alle Kurse frei anwählen wollte und außerdem sein Gefährt ein wenig nachzurüsten gedachte, der sollte es einmal mit der Eingabe des Wortes „refinery" auf dem Hauptbildschirm versuchen. Der Kontostand steigt dann auch in derart ungeahnte Höhen, daß am Ende sicher doch noch eine neue Unterhose drin ist ...

Chasm-Demo – Cheats

Klein, aber fein sind unsere Cheats zu Chasm. Ein Druck auf die ESC-Taste während des Spielens aktiviert den Cheat-Modus.

WEAPON	– Arsenal
AMMO	– Munition
INVISIBLE	– Klarsicht
KILL	– Mordlust



Crusader

Crusader: No Regret – Cheat Codes

Kaum ist der rote Robot aus der Garage seines Herstellers entlassen, haben wir auch schon die entsprechenden Cheats parat, die dem bedauernswerten Geschöpf bei seinen „Säuberungsaktionen" ein wenig weiterhelfen sollten.

LOOSECANNON16	– Cheatmodus
CTRL-F10	– Unsterblichkeit



Slipstream

Magic Carpet 2

Chasm Demo

F10	-	Waffen, Energie, Items
H	-	Shift gedrückt halten und auf irgend etwas klicken
F	-	abstrakte Kunst
CTRL-V	-	allerlei Mischmasch
F7	-	für 3D-Entwickler
ALT-F7	-	ein wenig Abwechslung
CTRL-F7	-	und noch mehr davon

Nützliche Kommando-Parameter:

- warp x	-	Warp zu Level x
- skill x	-	ändert den Skillwert

Nutzlose Parameter:

- asylum	-	zeigt eine Botschaft an
- demo	-	aktiviert das selbstlaufende Demo des Spiels

Um eine leere Waffe wieder nachzuladen, muß man sie einfach ablegen und danach wieder aufnehmen. Für Nachschub an „blauen Bohnen" sollte dann gesorgt sein.

Shellshock – Cheat Codes

Dieser Cheat wurde uns nicht, wie der Titel vielleicht vermuten läßt, von den muschelfeindlichen Greenpeace-Aktivi-



Shellshock

sten eingesandt, sondern stammt aus unserer eigenen Feder.

Wenn man während einer Mission die Escape-Taste betätigt und dann die geistreichen Wörter „ratty rat ratty" zum besten gibt, wird man prompt unsichtbar und sollte mit den Missionen keine Probleme mehr haben. Wenn das die Jungs von Greenpeace gewußt hätten!

Comix Zone – Cheat

Dort, wo Donald und Goofy zu Hause sind, scheinen Cheats besonders gut zu funktionieren. Auf jeden Fall kann man sich mit folgendem Cheat das Überleben in der „Comix Zone" enorm erleichtern.

Netterweise haben die Programmierer bei diesem Spiel gleich ein nettes Cheatmenü eingebaut. Aktiviert wird es mit dem Wörtchen „CAMERON" (unbedingt großschreiben). Nimm dich in acht, Kater Karlo!



Comix Zone

Zone Raiders – Cheat Codes

Es kann nur einen geben! Es gibt Actionspiele, in denen es schwerfällt, als strahlender Sieger eines Rennens hervorzugehen. Da kommen ein paar nette Cheats meist sehr gelegen.

Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man während einer Mission die Taste F11 drücken und einen der folgenden Codes eingeben:

ISILETSBAIL
- beendet Level

ISITWENTY
- offenbart die komplette Karte

ISIWHEELS
- ermöglicht eine Fahrt in dem legendären X-Car. Die Mission muß jedoch gewonnen werden, um Zugriff auf dieses Fahrzeug zu bekommen.

ISIFATPACKED
- Waffen, Munition und Energie

ISIQ
- Es ist leicht, ein Gott zu sein.

ISISLEEP
- Na, dann gut' Nacht!

Afterlife – Cheat Codes

Für die einen ist es die Hölle, für die anderen das netteste Aufbauspiel der Welt. In Fankreisen vertritt man einen neutralen Standpunkt und sagt nur: „Spiel mir das Spiel vom Tod!"

Wie auch immer - einfacher „lebt" es sich mit unseren Cheats im Reich der Dahingeschiedenen auf jeden Fall. Die Codes sind während des Spiels einzutippen:

$@! - Was eigentlich wie ein übler Fluch einer Comicfigur aussieht, beschert einem netterweise

Die Lupe auf CD

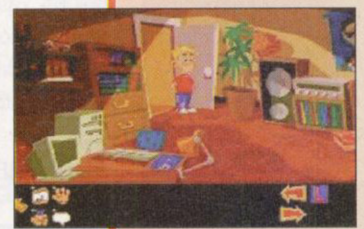
Natürlich findet Ihr auch in diesem Monat wieder Tips, Tricks, Walkthroughs und kleine Programme zu den brandheißen Titeln der letzten Monate. In unserer Helpline klären wir individuelle Probleme und helfen über so manche spezielle Hürde hinweg. Schreibt uns einfach, wenn Ihr Fragen oder Antworten bezüglich bestimmter Spiele habt.

Natürlich nehmen wir auch weiterhin Tips und Lösungen dankbar entgegen. Bei Veröffentlichung winkt, wie eh und je, eine Belohnung. Schreibt einfach an:

TRONIC-Verlag • PC Spiel • Tips und Tricks
Hessenring 32 • 37269 Eschwege

Hier nun der aktuelle Inhalt der Lupe im CD-Magazin:

Tom Long – Komplettlösung



Werbespiele werden immer beliebter. Und das hat nicht nur mit dem niedrigen Preis zu tun, sondern vor allem mit dem stetig ansteigenden Niveau solcher Spiele. Tom Long gehört zu den besseren Adventures der letzten Zeit.

Command & Conquer – Mission Disk

Mit diesem Teil schließen wir unsere kleine C&C-Lösungsreihe ab und schauen fast den ganzen Tag lang voller Spannung im Internet auf den Countdown von Red Alert. Natürlich gibt es bei uns auch zu diesem Spiel ausreichend Tips und Tricks.

Die Affäre Morlov

Sitzt Du in Paris fest? Ist Dir die Russenmafia auf den Fersen, und hast Du Angst um Dein Leben? Kein Problem – unsere Komplettlösung hilft Dir selbst in den gefährlichsten Situationen aus der Patsche.

F1 GP2-Contest

Zahlreiche Rennfreaks haben Ihre Tips, Setups und Hotlaps eingeschickt. Wer also noch das richtige Setup für Strecken sucht, könnte hier fündig werden. In der nächsten Ausgabe planen wir eine Top Ten für alle Strecken. Natürlich werden wir auch weiter Setups und Hotlaps sammeln.



Außerdem:

Komplettlösung **Ishar 2** (engl.)
Komplettlösung **Dreamweb** (engl.)
Komplettlösung **Alien Incident**
Tips zu **Z** (Fortsetzung aus dem Heft)
Helpline (Fortsetzung aus dem Heft)

Helpline

Bei dem Spiel **Beneath a Steel Sky** weiß ich nun wirklich nicht mehr weiter. Da wären so Fragen wie: Was mache ich mit dem Roboterabfall? Und wie geht das verflixte Schloß an der Scheune oder Garage auf? Eine Komplettlösung ist bestimmt angebracht.

Eric Rebholz

Wenn hier der Robotschutt vom Anfang gemeint ist, so ist nichts Besonderes mehr damit anzustellen. Nur Joey muß man aus den Abfällen zusammenbauen (durchsuchen), aber das ist wahrscheinlich schon passiert.
Die Tür vom Schuppen muß man zuerst etwas genauer betrachten, bevor man ein Schloß erkennt. Die Ausweiskarte sollte dann den Weg nach innen ebnen. Für eine Komplettlösung ist der Titel einfach schon zu betagt, aber die speziellen Probleme sollten nun beseitigt sein.

Leider habe ich in Ihren Ausgaben und auch auf der CD-ROM die Lösung eines Spiels vermißt: **Torin's Passage** von Sierra. Ich hoffe, daß Ihr mir helfen könnt.

Rolf Grunwald

Die Komplettlösung hatten wir in Ausgabe 3/96 veröffentlicht. Aber da noch zwei weitere Anfragen zu diesem Spiel bei uns eingegangen sind, haben wir die Lösung noch einmal als Textfile auf unserer CD im Unterverzeichnis Lupe/torin untergebracht.

Mein Problem hat mit dem Spiel **X-Wing** zu tun. Im fünften Feldzug, zweite Mission, soll man B-Flügler und mehrere Container vor feindlichen Angriffen schützen. Die B-Flügler sind aber ausgeschaltet, und wenn ich alle Bomber und Jäger abgeschossen habe, vernichtet der Sternenzerstörer die hilflosen Schiffe. **Heinz Keppeler**

Tja, da hilft wohl nur eins – der Sternenzerstörer muß zerstört werden. Dazu sind zuerst die beiden Generatortürme zu eliminieren (zwei Torpedos pro Turm). Dann kann man dazu übergehen, den Reaktor (unterhalb des Schiffes) zu beschießen (immer auf die eigenen Schilde achten), und der Zerstörer sollte Geschichte sein. Dann kommt auch erst die ersehnte Rettung, und die Mission ist geschafft.

Anmerkung: Mittlerweile findet die Helpline derartigen Anklang, daß wir aus Platzgründen von nun an einen Großteil der Anfragen auf unsere CD auslagern müssen. Ihr findet den Rest dieser kleinen Rubrik im CD-Magazin.

10 Millionen Pennies. Aber man sollte es nur fünfmal anwenden, da sonst ein Todesstern aufkreuzt, der einem das Leben, wo auch immer, zur wirklichen Hölle macht.

Battle Arena Toshinden – Cheat Codes

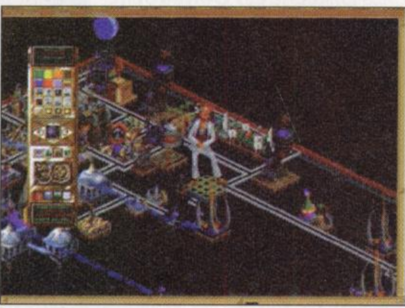
Ob im Zirkus bei den Raubtieren oder in der Arena des Kampfes – meist sind die Insassen nicht mehr weit davon entfernt, den Rest ihres Lebens mit dem Spielen von Afterlife zu verbringen. Wer diesem harten Los entgehen möchte, muß wohl auf unsere Cheats zurückgreifen.

GIMMEJIM – Boss Code
VIRTUALI – Mal eine neue Perspektive: Eigentlich kennt man sie ja aus so manchem martialischen Actionspiel, deren Namen hier besser unerwähnt bleiben sollten.
FUNNYHEADS – Köpfchen muß man haben!
LIFEISUNFAIR – Special Move – Schlüssel (noch nicht vollständig getestet).

Antworten auf Helpline-Fragen 11/96:

Hans-Michael Gerhards hat die passenden Tips für Volker Jochum (Helpline 11/96):

Biing:
Hier eine kurze Beschreibung, wie Du die Preise für die Klinikräume editieren kannst. Öffne die Datei bipro.exe mit einem Hex-



Afterlife



Battle Arena Toshinden

Secret Places

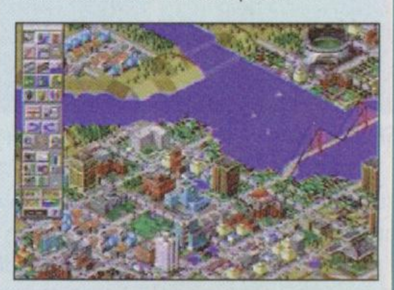
Gut konzipierte Zusatzlevels zu aktuellen Titeln sind rar. Umso mehr hat es uns gefreut, daß in diesem Monat die Hersteller zum Teil (Civilization II und Top Gun) selbst für kostenlosen Nachschub sorgten, den wir natürlich an dieser Stelle an Euch weiterleiten.
Diesmal findet Ihr auf der CD:



Neue Karten zu Civilization II



Fünf neue Missionen zu Top Gun



Neue Karten zu Sim City 2000

Editor und suche nach „zah". Du siehst nun die Zahnstation (Standard und Luxus) Darauf folgen eine Reihe $-Zeichen und direkt darauf der Preis. Dort steht dann zum Beispiel 30 02. Wenn dieses nun auf 01 00 änderst, kostet die Zahnstation nur 1 DM. Dies kannst Du mit jeder Einrichtung machen, aber zu empfehlen ist es, die Luxus-Ausführung zu ändern, da der Computer immer nur die Standard-Ausführung kauft.

Oldtimer:
Gehe auf das Firmengelände und drücke: STRG+ß und Du hast 100.000 Dollar mehr. Mit STRG+_ hast Du sogar 1.000.000 Dollar mehr. ❑

Gene Machine – Komplettlösung



Genspezialist Bernd Wolffgramm hat all seinen Mut zusammengenommen, um den größenwahnsinnigen Dr. Dinsey aufzuhalten.

Wenn man gerade erst wieder daheim angekommen ist, will man sich selbstverständlich zuerst einmal darüber informieren, was im guten alten England zwischenzeitlich so alles geschehen ist. Du ergreifst also die nächstbeste Gelegenheit und sprichst auf dem Bahnsteig den Zeitungsjungen an. Er verkauft dort die „Sporting News“, die Du Dir aber noch nicht leisten kannst, weil in Deinem Geldbeutel völlige Leere herrscht. Mißmutig verläßt Du den Bahnhof und überlegst zusammen mit Mosop, wie Ihr am besten nach Hause kommt. Dein Diener schlägt vor, ein Taxi zu nehmen, und Du greifst die Idee spontan auf.

Home, sweet home!

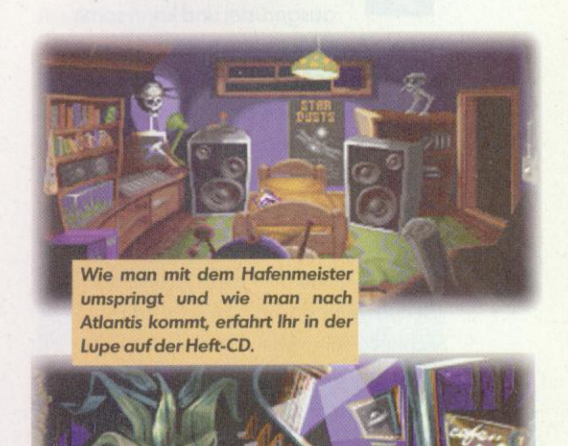
Nachdem Du das Haus betreten hast, passiert etwas Merkwürdiges: Du bekommst Besuch von einer sprechenden Katze, die Dir eine ziemlich unglaubwürdige Geschichte auftischt. Sie erzählt von einem Doktor, der verschiedene Geschöpfe zu einem einzigen zusammenfügt und plant, mit einer Armee aus genetisch optimierten Wesen die Welt zu beherrschen. Nach anfänglichem Zweifeln und einem erfolgreichen Erpressungsversuch von 73, beschließt Du, Dich dieser Herausforderung zu stellen und nebenbei noch die Welt zu retten.

Das liebe Geld

Es ist nun an der Zeit, das Zimmer zu verlassen. Nebenbei hebst Du noch den Brief auf, der im Eingang liegt. Mirabella teilt Dir mit, daß sie sehr ungehalten ist und Dich sofort sehen will. Durchsuche einmal Deinen Geldbeutel – so lange, bis Du eine Calling Card und Geld darin findest. Jetzt machst Du noch einen Rundgang durch das Haus und nimmst alles mit, was Dir bei diesem Abenteuer eventuell nützlich sein könnte.

Ein Schlückchen in Ehren

In Mosops Zimmer, rechts neben der Treppe, findest Du jeweils eine Flasche Feigensaft und eine Flasche Whiskey. In Deinem Schlafzimmer, das sich im ersten Stockwerk befindet, nimmst Du den Schlüssel von der Kommode. Du brauchst ihn, um den Schreibtisch zu öffnen, der in Deinem Arbeitszimmer steht. Dort entnimmst Du der ersten Schublade die Urkunden und vergißt auch die nutzlosen Gegenstände nicht, die auf dem kleinen Tisch liegen. Nun geht es aber schnell zu Deiner Geliebten, denn sie wartet bereits auf Dich. Auf dem Weg zu ihr legst Du noch einen kurzen Stopp am Bahnhof ein, wo Du jetzt endlich die „Sporting News“ kaufst. ❑



Wie man mit dem Hafenmeister umspringt und wie man nach Atlantis kommt, erfahrt Ihr in der Lupe auf der Heft-CD.

Lösungshilfen Z

Auch wenn bei „Z" der Erfolg einer Mission oftmals stark vom Zufall abhängt, sind doch einige wichtige Punkte zu beachten, die die Wahrscheinlichkeit eines Sieges erhöhen. Mike Ebert hat sie zusammengefaßt.



Krieger: Er ist schnell gebaut, aber schlecht gepanzert. Für einen Angriff sollten mehrere Einheiten zusammengeschlossen werden. Dieses gilt auch für die Verteidigung.



Psychos: Er ist wie der Krieger nur in der Masse stark, sowohl in der Verteidigung als auch im Angriff. Er besitzt aber eine bessere Panzerung und eine stärkere Waffe.



Kämpfer: Er ist mit Raketen ausgerüstet und kann somit Brücken und Fabriken zerstören. Er eignet sich vor allem für leicht gepanzerte Einheiten, wie Krieger, Psychos, Jeep, Light und Gattling.



Schütze: Seine Stärken sind die Präzision und die Schußweite, deshalb ist er gut für schnelle chirurgische Angriffe im Feindesland. Überlegen ist er den Gattlings und Guns durch seine größere Reichweite.



Pyros: Mit seinem Flammenwerfer ist er sowohl für Angriff und Verteidigung gegen mittelstarke Einheiten wie APC, Light, Medium und Howitzer geeignet.



Laser: Dasselbe wie für den Pyros gilt auch für den Laser, jedoch kann er durch seine Genauigkeit ebenso gut noch feindliche Panzerfahrer treffen, die dann einen leeren Panzer zurücklassen.

Jeep: Er kann sich vor allem gegen Krieger und Psychos auszeichnen, ebenso in der Verteidigung.



APC: Diese stark gepanzerten Fahrzeuge sind mit Kämpfern oder Lasern besetzt eine starke Waffe gegen Howitzer, Heavy, Mo.Missile und Missile Gun, wenn sie in Verbänden von drei bis fünf Einheiten angreifen.



Light: Er ist im Gegensatz zu anderen Panzern und Raketenwerfern sehr schnell gebaut und verfügt über eine größere Beweglichkeit und kann schneller feuern. Somit können zwei bis drei Lights gegnerische Medium und Heavy zur Verzweiflung bringen.



Medium: Er hat Vorteile gegen alle Einheiten mit Ausnahme von Heavy, Mo.Missile, Howitzer und Missile Gun, die man nur zusammen mit anderen Einheiten angreifen sollte, um eigene Verluste so gering wie möglich zu halten.



Heavy: Diese Einheit ist allen im Einzelkampf überlegen, jedoch sollten andere Einheiten als Ablenkung mitgeführt werden.



Mo.Missile: Der Raketenwerfer ist die stärkste Waffe aller Einheiten, hat aber eine Schwäche in der Beweglichkeit. Deshalb ist diese Einheit in der Verteidigung fast unschlagbar, jedoch im Angriff sollte man sich nie alleine fortbewegen.



Crane: Er ist geeignet zum Reparieren von Brücken und Fabriken. Aber er kann auch feindliche Einheiten ablenken und aufhalten, bis sich die eigenen Einheiten zur Verteidigung richtig postiert haben.



Gattling: Dieses Geschütz ist nur gegen leichte Roboter zu empfehlen. Gegen stärkere Einheiten hat die Gattling keine Chance.



Gun: Das Gun hat Vorteile gegen leicht gepanzerte Einheiten und Roboter. Es muß sich aber vor Schützen in acht nehmen, da diese eine größere Reichweite haben.



Howitzer: Es eignet sich gegen alle Einheiten mit geringer Reichweite, und mit freier Sicht hat es selbst ein Heavy schwer zu gewinnen. Geringe Chancen bestehen aber gegen die Mo.Missile und mehrere Panzereinheiten.



Missile Gun: Sie ist das stärkste Geschütz und hat auch Vorteile gegen Light, Medium und alle anderen Einheiten. Schwierigkeiten bringen aber der Heavy und das Mo.Missile.

Wie die Levels am besten zu knacken sind, könnt Ihr auf der Heft-CD in der Rubrik Lupe nachlesen.

Grundlagen des CMOS-Setup

Reise ins CMOS

Euer PC ist schnell und arbeitet ohne Probleme? Gut, Ihr könnt zum nächsten Spieletest weiterblättern. Falls nicht, dann solltet Ihr Euch vielleicht mal mit dem CMOS beschäftigen. Dieser Artikel verrät, worauf es ankommt.

Der PC stellt im Unterschied zu den Home-Computern der ersten Stunde ein offenes System dar, das von vornherein auf Erweiter- und Austauschbarkeit seiner Komponenten ausgelegt ist. Eine neue, größere Festplatte, ein zusätzliches CD-ROM-Laufwerk oder ein paar weitere MBytes Arbeitsspeicher können aus einer „alten Möhre" im Handumdrehen einen ganz neuen Rechner machen.

Wer aber sagt dem PC, aus welchen Bestandteilen er besteht? Und wer sagt dem PC, wie diese Komponenten eingestellt sein müssen, damit die Zusammenarbeit reibungslos funktioniert? Antwort: Das CMOS, ein besonderer Speicherbereich, der direkt auf der Hauptplatine zu finden ist. Ein Akku sorgt dafür, daß die darin gespeicherten Konfigurationsdaten auch beim Abschalten des Rechners erhalten bleiben.

Im Normalfall fällt die CMOS-Einstellung in die Zuständigkeit des Rechnerherstellers. Es gibt jedoch Situationen, in denen auch der Anwender damit in Berührung kommt:

- Um- und Ausbau: Eine zweite Festplatte oder eine andere Grafikkarte gefällig? Dann müßt Ihr die entsprechenden CMOS-Einstellungen erweitern beziehungsweise ändern, damit das Gesamtsystem wieder funktioniert.
- Fein-Tuning: Der Hersteller hat das System in der Massenfertigung nicht optimal konfiguriert. Um die „Performance" des Rechners zu verbessern, könnt Ihr gezielt bestimmte CMOS-Einstellungen „tieferlegen".
- CMOS-GAU: Durch einen zeitweisen (Wackelkontakt) oder dauerhaften Ausfall des CMOS-Akkus können sämtliche Konfigurationsdaten verlorengehen. Um den Rechner dann nach der Beseitigung der Ursache wieder in Betrieb nehmen zu können, müßt Ihr den kompletten CMOS-Inhalt restaurieren.

Immer anders – das CMOS-Setup

Für die Einstellung der CMOS-Daten besitzt jeder PC ein Setup-Programm, das sich zumeist nur unmittelbar nach dem Rechnerstart durch das Drücken einer bestimmten Taste aktivieren läßt. Welche Taste das ist, hängt vom Hersteller der BIOS-Bausteine ab (Ami, Phoenix, Award etc.). In den meisten Fällen kommen die Tasten <Entf>, <Esc> oder <F1> zum Einsatz.

So verschieden wie die Starttasten sind oft auch die Inhalte der Setup-Programme. Welche Funktionen im konkreten Einzelfall zur Verfügung stehen, hängt neben herstellerspezifischen Eigenheiten auch von Faktoren wie Prozessortyp (i486, Pentium etc.), Chipsatz (Triton, Saturn, Plato ...), oder Bus-System ab (ISA, VESA Local Bus, PCI ...). Als Demonstrationsobjekt verwenden wir einen 120-MHz-Pentium-Rechner mit PCI-Bus, Triton-Chipsatz und 48 MB Arbeitsspeicher. Am internen Enhanced-IDE-Controller des Geräts hängen eine 1,6-MB-Festplatte von Western Digital (Primary Master) sowie ein Fünffach-Speed-CD-ROM-Laufwerk von Philips (Secondary Master). Das BIOS stammt von Award.

Aber damit kein Mißverständnis aufkommt: Trotz vieler Unterschiede ähneln sich die meisten CMOS-Setups vom Aufbau her. So findet man stets mehrere Untermenüs, in denen die Einstellmöglichkeiten thematisch zusammengefaßt sind.

Ein Hauptmenü (Bild 1) ermöglicht die Auswahl des gewünschten Untermenüs. Um eine Einstellung zu verändern, fährt man sie zunächst mit den Cursor-Tasten an. Anschließend rollt man mit Hilfe von <Bild auf>/<Bild ab> durch eine Liste von unveränderlichen Vorgabewerten oder gibt den gewünschten Wert direkt per Tastatur ein.

Bevor Ihr Euch aber an den Konfigurationsdaten Eures PC zu schaffen macht, solltet Ihr die aktuellen Einstellungswerte konservieren, um sie im Falle eines Einstellungsfehlers rekonstruieren zu können. Dazu schaltet Ihr Euren Drucker ein,

```
ROM PCI/ISA BIOS (2A59CG0N)
CMOS SETUP UTILITY
AWARD SOFTWARE, INC.

STANDARD CMOS SETUP            PASSWORD SETTING
BIOS FEATURES SETUP            IDE HDD AUTO DETECTION
CHIPSET FEATURES SETUP         SAVE & EXIT SETUP
POWER MANAGEMENT SETUP         EXIT WITHOUT SAVING
PCI CONFIGURATION SETUP
LOAD SETUP DEFAULTS

F10 : Quit                     ↑ ↓ →       : Select Item
F10 : Save & Exit Setup        (Shift)F2   : Change Color

Time, Date, Hard Disk Type...
```

Bild 1: Das Hauptmenü des CMOS-Setup-Programms öffnet den Zugang zu den einzelnen Untermenüs

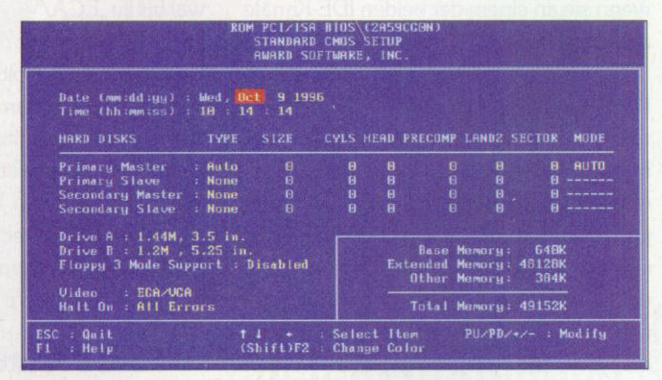


Bild 2: Im Untermenü „Standard CMOS-Setup" geht es um Grundeinstellungen wie Zeit, Datum, Laufwerkstypen etc.

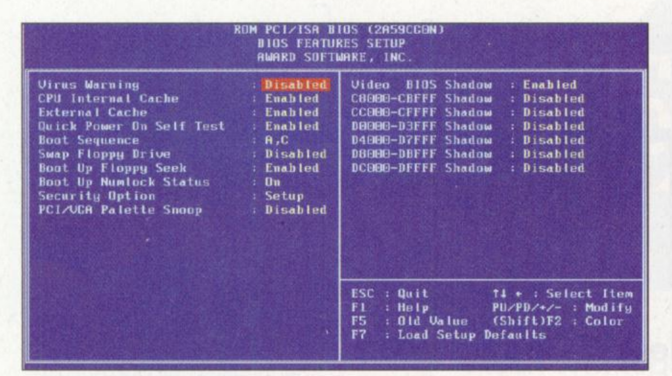


Bild 3: Im Untermenü „BIOS Features Setup" finden sich einige leistungsrelevante BIOS-Einstellungen

Bild 4: Änderungen im „Chipset Features Setup" sind nicht immer ganz ungefährlich

wechselt der Reihe nach in jedes Untermenü des CMOS-Setups und bringt dessen Inhalt jeweils mit der <Druck>-Taste zu Papier. Die letzte Seite müßt Ihr dem Drucker eventuell per „Form Feed"-Taste entlocken.

Standard CMOS Setup

Das Untermenü „Standard CMOS Setup" (Bild 2) findet man in nahezu allen Setup-Programmen, da es hier um allgemeine Einstellungen geht, die jeden PC betreffen. Am Anfang steht die Einstellung von Datum („Date") und Zeit („Time"). Das Datumsformat entspricht jedoch den amerikanischen Gewohnheiten; es nennt zunächst den Monat, dann den Tag und schließlich das Jahr.

Der folgende Abschnitt dient der Anmeldung von Festplatten, die am Enhanced-IDE-Controller der Hauptplatine betrieben werden. Die zwei Kanäle des Controllers können jeweils eine Master- und eine Slave-Platte verwalten, so daß sich insgesamt vier IDE- oder Enhanced-IDE-Platten anschließen lassen. SCSI-Festplatten werden ausschließlich über Softwaretreiber in das System eingebunden und müssen daher nicht im CMOS-Setup erscheinen. Das gilt auch für CD-ROM-Laufwerke nach dem ATAPI- oder IDE-Standard, selbst wenn sie an einem der beiden IDE-Kanäle angeschlossen sind.

Die erste (und zumeist einzige) Festplatte im System muß als „Primary Master" angemeldet werden. Zur Eingabe der Plattenparameter wählt Ihr den Typ („Type") „User" und gebt dann die Werte Eurer Festplatte per Tastatur in die entsprechenden Felder ein: die Zylinderzahl („Cyls"), die Anzahl der Schreib-/Leseköpfe („Head"), den Precompensation-Wert („Precomp"), die Spur, auf der die Köpfe geparkt werden („Landz"), sowie die Zahl der Sektoren („Sector"). Die „Mode"-Einstellung bestimmt den Betriebsmodus der Platte. Mit dem Wert „Normal" gebt Ihr an, daß Eure IDE-Festplatte unterhalb der BIOS-Grenze von 528 MB liegt, „LBA" ist für größere Platten, die die logische Blockadressierung nutzen, „Large" für solche, die das nicht tun. Die Mehrzahl aller größeren Platten jenseits von 528 MB benötigen die LBA-Einstellung. Sofern Eure IDE-Platte mit dem Ontrack Disk-Manager oder einem vergleichbaren Plattenmanager verwaltet wird, muß sie unabhängig von ihrer Größe als „Normal" deklariert werden.

Sämtliche Plattenparameter findet Ihr im „Beipackzettel" Eurer Festplatte. Falls nicht, könnt Ihr sie oft auch über die „DIE-HDD-Auto-Detection"-Funktion des Hauptmenüs in das CMOS eintragen lassen. Noch bequemer ist es allerdings, wenn das CMOS-Setup den Typ „Auto" anbietet, denn dann werden die Plattenparameter automatisch bei jedem Rechnerstart ermittelt.

Auf den Festplattenabschnitt folgt die Anmeldung der Diskettenlaufwerke. Hier gilt es, die richtige Kapazität (von 360 KB bis 2,88 MB) für das erste („Drive A") und – sofern vorhanden – zweite Diskettenlaufwerk („Drive B") auszuwählen.

Die Art des Grafikssystems ist unter „Video" anzugeben. Hier reicht das Spektrum von „Mono" (für eine alte Hercules-Karte etwa) bis zu „EGA/VGA", was für alle aktuellen Grafikkarten die richtige Wahl darstellt. Der Wert hinter „Hold on" legt fest, welche Hardwarefehler den Rechner zu einem Startabbruch veranlassen. Die Einstellung „All, but Keyboard" etwa läßt den PC auch dann starten, wenn keine Tastatur angeschlossen ist. Die rechts unten angezeigte Größe des Arbeitsspeichers ermittelt das System automatisch.

BIOS Features Setup

Das CMOS-Untermenü „BIOS Features Setup" (Bild 3) enthält Einstellungen für das *Basic Input/Output System* (BIOS) des Rechners. Die meisten der hier zu findenden Einstellungen können nur aktiviert („Enabled") oder abgeschaltet („Disabled") werden.

Eine aktive „Virus Warning" führt bei jedem Versuch, den Boot-Sektor oder die Partitionstabelle der Festplatte zu beschreiben, zu einer Warnmeldung und nachfolgend mitunter zum Stillstand des Systems. Da einige Betriebssysteme wie Windows 95 etwa selbst auf diese Bereiche zugreifen, empfiehlt es sich, die Option abzuschalten und ersatzweise ein Anti-Viren-Programm einzusetzen.

Die Optionen „CPU Internal Cache" und „External Cache" sollten dagegen stets eingeschaltet sein, da die Nutzung des prozessorinternen (8 KB in 486ern, 16 KB im Pentium) beziehungsweise externen (zwischen 64 und 512 KB auf SRAM-Bausteinen) Cache-Speichers die Systemleistung deutlich verbessert.

Die folgenden Einstellungen regeln die Abläufe beim Rechnerstart. Die Aktivierung von „Quick Power On Self Test" beschleunigt den Boot-Vorgang durch das Überspringen einiger Selbsttestroutinen. „Boot Sequence" bestimmt, wo der PC zuerst nach einem Betriebssystem sucht: auf dem Diskettenlaufwerk oder der Festplatte. Die Einstellung „C,A" spart Zeit beim normalen Festplattenstart, verhindert jedoch den Einsatz von Startdisketten. „Swap Floppy Drive" vertauscht die beiden Diskettenlaufwerke, so daß Laufwerk A: als Laufwerk B: angesprochen wird und umgekehrt (wichtig für den Einsatz unterschiedlich großer Startdisketten). Das Einschalten von „Boot Up Floppy Seek" überprüft die Funktion der Diskettenlaufwerke, was beim Start von Festplatte nur unnötig Zeit kostet. „Boot Up NumLock Status" schaltet den Ziffernblock der Tastatur ein („On") oder aktiviert statt dessen die darauf

```
ROM PCI/ISA BIOS (2A59CG8N)
POWER MANAGEMENT SETUP
AWARD SOFTWARE, INC.

Power Management       : Enable     Power Down Activities
PM Control by APM      : Yes        IRQ3  (COM 2)          : ON
Video Off Method       : DPMS       IRQ4  (COM 1)          : ON
                                    IRQ5  (LPT 2)          : OFF
Standby Mode           : Disable    IRQ6  (Floppy Disk)    : ON
Suspend Mode           : Disable    IRQ7  (LPT 1)          : OFF
HDD Power Down         : Disable    IRQ8  (RTC Alarm)      : OFF
                                    IRQ9  (IRQ2 Redir)     : OFF
                                    IRQ10 (Reserved)       : OFF
                                    IRQ11 (Reserved)       : OFF
                                    IRQ12 (PS/2 Mouse)     : ON
                                    IRQ14 (Hard Disk)      : ON
                                    IRQ15 (Reserved)       : OFF

                                    ESC : Quit        ↑↓ → ← : Select Item
                                    F1  : Help        PU/PD/+/- : Modify
                                    F5  : Old Value   (Shift)F2 : Color
                                    F7  : Load Setup Defaults
```

Bild 5: Das Thema Stromsparen steht beim „Power Management Setup" auf der Tagesordnung

```
ROM PCI/ISA BIOS (2A59CG8N)
PCI CONFIGURATION SETUP
AWARD SOFTWARE, INC.

PnP BIOS Auto-Config : Disabled
1st Available IRQ    : 10
2nd Available IRQ    : 11
3rd Available IRQ    : 9
4th Available IRQ    : 5
PCI IDE IRQ Map To   : ISA

                                   ESC : Quit        ↑↓ → ← :
                                   F1  : Help        PU/PD/
```

Bild 6: Im „PCI Configuration Setup" geht es um die PCI-Fähigkeiten Eures Rechners und die Konfiguration von ISA-Karten.

angebrachten Cursortasten („Off"). Die „Security Option" regelt den Zugriffsschutz durch ein Paßwort, das mit der „Password-Setting"-Funktion des Hauptmenüs festgelegt werden kann. Die Einstellung „System" führt dazu, daß dieses Paßwort bei jedem Systemstart abgefragt wird, „Setup" startet den Rechner ohne Behinderung, erlaubt den Zugriff auf das CMOS-Setup-Programm allerdings nur nach korrekter Eingabe des definierten Paßworts.

Am Ende des Untermenüs stehen zumeist diverse Optionen, die es erlauben, die BIOS-Routinen von Hauptplatine und Geräten aus langsamen ROM-Bausteinen in den schnellen Arbeitsspeicher zu kopieren. So läßt sich die Grafikdarstellung beispielsweise durch die Aktivierung von „Video BIOS Shadow" spürbar beschleunigen. Die übrigen Shadow-Optionen solltet Ihr nur dann aktivieren, wenn an den aufgeführten Speicheradressen (C8000-CBFFF etwa) auch tatsächlich ROM-Erweiterungen von Scannern, SCSI-Controllern etc. vorhanden sind. Angaben dazu findet Ihr in den Handbüchern dieser Geräte.

Chipset Features Setup

Das „Chipset Features Setup" (Bild 4) regelt das Verhalten des Chipsatzes, der auf der jeweiligen Hauptplatine Dienst tut. Der erste Abschnitt dieses Untermenüs widmet sich einer Kernaufgabe des Chipsatzes, der Verwaltung des Arbeitsspeichers. Optionen wie „DRAM Precharge Wait State", „DRAM Wait State", „DRAM Read Burst Timing" oder „DRAM Write Burst Timing" legen die Geschwindigkeit und gegebenenfalls erforderliche Wartezyklen fest, mit denen der Prozessor auf den Arbeitsspeicher zugreifen kann. Die konkreten Werte dieser Optionen hängen unter anderem vom Systemtakt und der Zugriffszeit der eingebauten Speicherchips ab. Wenn die eingestellten Werte zu niedrig sind, kann sich das in Datenverlusten und einer drastisch reduzierten Systemleistung niederschlagen. Daher solltet Ihr im Zweifelsfall auf die CMOS-Standardwerte zurückgreifen (<F7> drücken), auch wenn Ihr dadurch unter Umständen ein paar Prozentpunkte Geschwindigkeit verschenkt.

Interessante multimediale Möglichkeiten bietet die Option „Memory Hole At 15M-16M". Sie gestattet die Weiterverwendung von zumeist älteren Overlaykarten (VideoBlaster etc.), auch wenn der Arbeitsspeicher die konstruktive Obergrenze solcher Karten, die typischerweise bei 15 MB liegt, übersteigt.

Im nächsten Abschnitt geht es um die internen Enhanced-IDE-Funktionen. Die Aktivierung von „IDE HDD Block Mode" weist den Controller an, nicht nur einen, sondern gleich mehrere Sektoren von der beziehungsweise auf die Festplatte zu übertragen. Außer bei ein paar sehr frühen Exemplaren erhöht sich die Leistung von IDE-Platten damit deutlich.

Das gilt auch für die Einträge „IDE Primary Master PIO", „IDE Primary Slave PIO2, „IDE Secondary Master PIO" und „IDE Secondary Slave PIO". Sie legen den PIO-Modus (Programmed Input Output) fest, mit dem Festplatten an den diversen IDE-Kanälen arbeiten. Dabei gilt: je höher der Wert (0–4), desto höher die Geschwindigkeit. Ältere Platten unterstützen jedoch

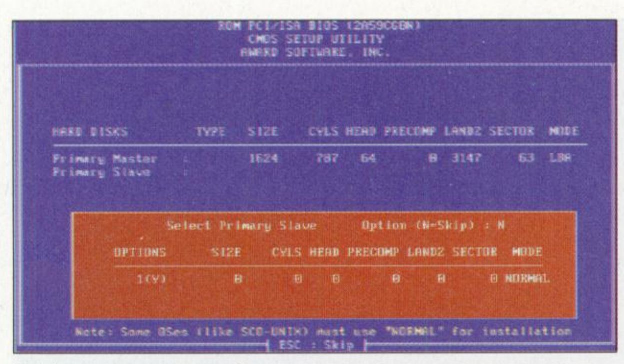


Bild 7: Die CMOS-Funktion „IDE HDD Auto Detection" ermittelt die Parameter von IDE-Festplatten

nicht jeden PIO-Modus. Im Zweifelsfall solltet Ihr den korrekten Wert durch die Einstellung „Auto" vom PC ermitteln lassen.

Mit den Optionen „Onboard Primary DIE" und „Onboard Secondary DIE" lassen sich die IDE-Kanäle des eingebauten Controllers abschalten, zum Beispiel dann, wenn Ihr Geräte an einem externen IDE-Controller betreiben wollt. Falls der auf einer PCI-Steckkarte untergebracht ist, muß zusätzlich die Option „PCI Slot IDE 2nd Channel" aktiviert werden. Das Einschalten der „PCI-Bursting"-Option kann die Systemleistung merklich verbessern. Die Funktion gestattet es dem PCI-Bus, selbständig große Datenmengen zu transportieren, ohne daß der Prozessor seine Arbeit unterbrechen müßte. Mit „Onboard FDC Controller" könnt Ihr den Disketten-Controller auf der Hauptplatine zugunsten eines externen Controllers, der auf einer Steckkarte untergebracht ist, ausschalten.

Ebenfalls ausschalten lassen sich die auf der Hauptplatine untergebrachten seriellen Schnittstellen („Onboard Serial Port A" und „Onboard Serial Port B") sowie der Druckeranschluß („Onboard Parallel Port"). Im Falle eines Hardwarekonflikts könnt Ihr den Schnittstellen auch andere Portadressen und IRQs zuweisen. Die Werte müssen allerdings mit den tatsächlichen Einstellungen auf der Hauptplatine übereinstimmen.

Der „Parallel Port Mode" bestimmt die Betriebsart des Druckeranschlusses. Zur Auswahl stehen „Normal" sowie die erweiterten Modi „EPP" und „ECP" (einzeln und kombiniert). Letztere beschleunigen die Datenübertragung von und zur parallelen Schnittstelle, was sich insbesondere beim Anschluß von Parallelport-CD-ROM-Laufwerken, Zip-Drives etc. bemerkbar macht. Einige ältere Drucker erfordern jedoch die Einstellung „Normal".

Power Management Setup

Noch vor wenigen Jahren galten PCs als hemmungslose Verschwender elektrischer Energie. Unter dem Druck der Öffentlichkeit einigten sich die Hersteller auf diverse Stromsparmaßnahmen, die unter dem Label „Green PC" vermarktet werden. Die meisten dieser Optionen schalten bestimmte Komponenten nach einer gewissen Wartezeit ab, in der das Gerät nichts anderes tut, als auf die Eingaben des Benutzers zu warten. Der Zugang zu diesen Optionen befindet sich im Untermenü „Power Management Setup" (Bild 5).

Die Option „Power Management" fungiert als Hauptschalter des gesamten Stromspar-Apparats. Erst wenn er auf „Enabled" steht, treten die Einstellungen der folgenden Optionen in Kraft. Beispielsweise die Option „PM Control by APM". Sie bestimmt, ob auch der Prozessor in die Sparmaßnahmen einbezogen wird. Im aktivierten Zustand (Einstellung „Yes") startet die Option das „Advanced-Power-Management"-Device, das die Aktivitäten des Prozessors (und damit auch seinen nicht unerheblichen Stromverbrauch) bei mangelnder Beschäftigung zum Stillstand bringt.

Die Option „Video Off Method" bestimmt die Art der Bildschirmabschaltung. Die Einstellung „V/H Sync/Blank" beispielsweise löscht den Bildschirm und schaltet die vertikale und horizontale Synchronisation ab, „DPMS" (Display Power Management Signaling) überläßt einer geeigneten (und entsprechend gekennzeichneten) Grafikkarte die Abschaltung. Der beteiligte Monitor muß allerdings auch DPMS-tauglich sein (siehe Handbuch). Ist er das nicht, solltet Ihr die Einstellung „Blank" wählen, die den Bildschirm nur dunkel schaltet, was jedoch keine großen Spareffekte mit sich bringt.

Die folgenden Optionen bestimmen die Wartezeit, die das System vor dem Abschalten bestimmter Geräte vergehen läßt. Wenn Ihr nur bei „HDD Power Down" eine Zeit einstellt, dann wird ausschließlich die Festplatte abgeschaltet, bei „Standby Mode" sind es die Festplatte *und* der Bildschirm, beim „Suspend Mode" *alle* Geräte mit Ausnahme des Prozessors. Unter „Power Down Activities" könnt Ihr festlegen, welche Geräteaktivitäten (die das System an ihrem zugeordneten IRQ-Signal erkennt) den PC am Einschlafen hindern bzw. ihn wieder aufwecken. Ein Klick auf eine Maustaste, die an der ersten seriellen Schnittstelle (COM1) angeschlossen ist, löst z. B. das IRQ-Signal 4 aus. Wenn ein solcher Mausklick den Stromsparmodus beenden soll, müßt Ihr die entsprechende Option auf „On" stellen.

PCI Configuration Setup

Jedes neue Gerät, das in den PC in Form einer Steckkarte eingebaut wird, benötigt Zugriff auf bestimmte Hardwareressourcen, beispielsweise IRQ-Leitungen für die Kommunikation mit dem Prozessor oder Portadressen für den Datenaustausch. In „alten" ISA-PCs mußte jedes Gerät manuell auf freie Ressourcen eingestellt werden, der PCI-Bus heutiger Rechner erledigt diese Einstellung automatisch. Das funktioniert allerdings nur, wenn *ausschließlich* „Plug&Play"-taugliche Steckkarten verwendet werden. Schon eine einzige Steckkarte ohne entsprechende Fähigkeiten kann die automatische Ressourcenverteilung aus dem Tritt bringen.

Falls Ihr eine solche Karte betreibt, solltet Ihr die Option „PnP BIOS Auto-Config" des „PCI-Configuration-Setup"-Untermenüs (Bild 6) abschalten. Das BIOS vergibt dann nur noch die Ressourcen von Karten, die sich beim Rechnerstart als Plug&Play-geeignet zu erkennen geben. Über die Optionen „1st Available IRQ" bis „4th Available IRQ" könnt Ihr die IRQs festlegen, die für die automatische Verteilung zur Verfügung stehen; alle anderen Ressourcen bleiben unangetastet.

Das Setup beenden

Mit einem Druck auf die <Esc>-Taste gelangt Ihr aus den einzelnen Untermenüs wieder zurück in das Hauptmenü. Falls Eure Einstellungen wirksam werden sollen, verlaßt Ihr das CMOS-Setup über den Menüpunkt „Save & Exit Setup"; falls die alten Einstellungen erhalten bleiben sollen, wählt Ihr „Exit without Saving". Beide Abgänge müßt Ihr mit einem „Y" (für „Yes") bestätigen. Da allerdings die deutsche Tastaturbelegung erst nach dem anschließenden Neustart zur Verfügung steht, müßt Ihr das „Y" mit einem Druck auf die <Z>-Taste erzeugen. ❑

m

IMPRESSUM

Herausgeber
Druckerei und Verlag E. Jungfer
Gutenbergstraße 3
37412 Herzberg

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Sandra Alter (sat), Arndt Grass (ag), Marcus Höfer (cus), Manfred Kleimann (M.K.), Thomas Morgen (tom), Thomas Richter (tri)

CD-Redaktion
Arndt Grass (ag)

Schlußredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vonrhein-Stiller

Autoren dieser Ausgabe
Frank Fischer (ff), Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Ralf Nebelo (rn), Rainer Scheer, Peter Schmitz, Matthias Steinwachs, Heiner Stiller (hs), Michael Suck (msu)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Schleichfahrt, © 1996, Blue Byte

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Katja Braun, Arndt Grass, Michaela Huss, Regina Sieberheyn, Jörg Stockheim

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Volker Vogeley (verantw.), Mario Achler, Hajo Schulz

Reproduktion
Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

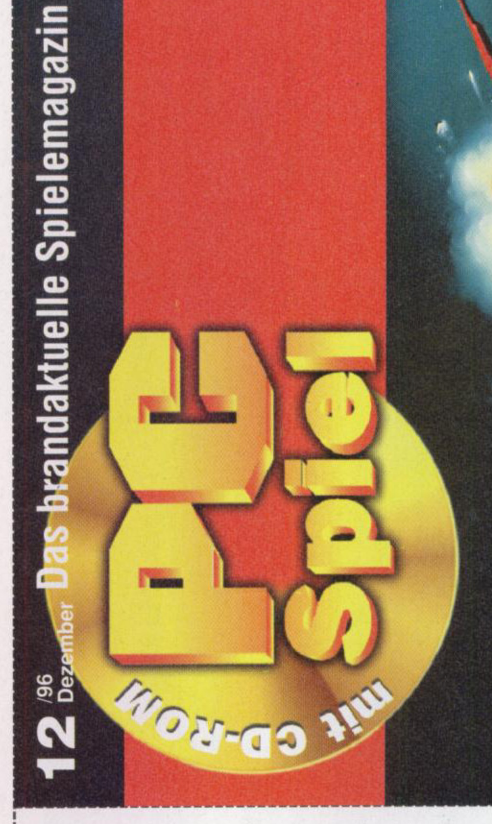
Digitale Datenverarbeitung, Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz.

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck.



PC-SPIEL-CD 12/96

Die PC Spiel-CD




Shareware-Spaß
Crazy Gravity 1.0
Gazillionaire Deluxe
Golph 3
Inner Worlds
Ringjongg V2.0
u.v.m.
Demos
Deadly Tide
Hardline
HyperBlade
Nascar 2
Orion Burger
u.v.m.
GAME-Line
eXtra Man
PAC-Attack
SinkSub Pro
u.v.m.
Jede Menge Cheats und Komplettlösungen, Patches und Previews







TRONIC-Verlag · PC Spiel · Postfach 1870 · 37258 Eschwege

PC-SPIEL-CD 12/96

Installations-hinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden.Um sofort loszulegen, müßt Ihr nur folgendes tun:

- Nehmt die CD aus der Schutzhülle, und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers;
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (*Datei/Ausführen..*) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SETUP.EXE aus dem Hauptverzeichnis der CD.
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn Ihr bereits einmal die Programme „Video für Windows" und „Autodesk Animation Player" auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt Ihr getrost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neueinrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller.
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt Ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern.
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen „Tronic Multimedia" eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel-Menüprogramm gestartet wird.
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt Ihr, wenn Ihr das Icon "PC Spiel Lies mich" anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt, die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:

- **486er Prozessor;**
- **4 MB RAM;**
- **SVGA-Grafikkarte;**
- **Maus;**
- **mindestens 3,5 MB freie Festplattenkapazität;**
- **Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;**
- **MS-DOS ab Version 5.0;**
- **Windows ab Version 3.1;**

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikauflösung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt Ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet Ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration:

386SX/25, 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS ab Version 5.0

Achtung: Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Sharewareprogramme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumentdateien über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt Ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann wird eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

Bei Problemen

Sollte die CD wider Erwarten nicht funktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die CD einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfiguration Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingesetzten CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter:

TRONIC-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.

Dies ist das Einlegeblatt für die Rückseite der CD-Box

Wunderbare Windows-Welt

Das Windows 95 sich auch in der Spieleszene langsam durchsetzt, beweist diesmal ganz eindeutig unsere Demostrecke: Neben Deadly Tide von Microsoft erwarten Euch jede Menge Demos, die auf das Wunderbetriebssystem zugeschnitten worden sind.

Demos

Ace Ventura

Ein Grafikabenteurer der abgedrehten Art erwartet Euch bei Ace Ventura von 7th Level. Der Held ist der aus zwei Kinofilmen bekannte Privatdetektiv, der sich in seinem neuesten Abenteuer mal nicht auf der Leinwand, sondern in Eurem Computer herumtreibt. Eine Gruppe Rowdies, die Tiere absolut nicht ausstehen können, versucht, viele bedrohte Tierarten auszurotten. Die einzige Chance, die die armen Viecher haben, seid Ihr, Ace Ventura, der Freund von allem, was da kreucht und fleucht.

C&C: Alarmstufe Rot

Lange genug hat er ja schon auf sich warten lassen, der Nachfolger des Strategiehammers Command & Conquer. Dieses selbstablaufende Demo bietet einen kurzen Einblick in das megaheiße Spiel. Neben Szenen aus dem Spiel könnt Ihr Euch auch Zwischensequenzen ansehen und gleichzeitig dazu Marcus' Test im Heft genießen.

Deadly Tide (Win 95)

Interaktive Balleraction vom Feinsten wird bei Microsofts neuestem Spielekniller für Windows 95 geboten. In Deadly Tide haben sich Aliens am Boden des Meeres eingenistet und versuchen, von dort aus die Erde zu erobern. Wie üblich seid Ihr die letzte Hoffnung des gebeutelten Planeten und macht Euch mit Eurem Unterwassergleiter auf den Weg.

Diabolo (Win 95)

Diabolo von Blizzard Entertainment entführt Euch in eine Welt, in der die dunkle Fantasy regiert. Unter Eurer Stadt befindet sich ein Labyrinth von Gängen, in dem sich die wildesten Kreaturen herumtreiben. Wohin werden Euch die Katakomben führen?

G-Nome (Win 95)

Bei G-Nome von 7th Level ist mal wieder Kampf mit Stahlkolossen angesagt. Mit Eurer Truppe, die von einem stark gepanzerten Kampfroboter, der eher an eine mobile Festung erinnert, begleitet wird, müßt Ihr verschiedene Aufgaben erfüllen, die dem Feind das Erobern Eures Territoriums erschweren soll. Dabei ist jedoch mit massiver Gegenwehr zu rechnen.

Hardline

Amerika 1998. Gangs beherrschen die Straßen, und die Polizei hat schon längst die Kontrolle über die Situation verloren. Die einzig verbleibende Chance der Erde ist ein einsamer Söldner, der der außerirdischen Sekte den Kampf erklärt hat. Könnt Ihr die Situation wieder unter Kontrolle bringen?

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt

Audio-Spuren

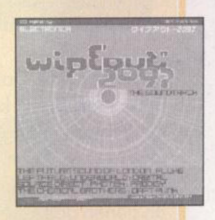
An sich sollte in dieser Ausgabe der Audio-Spuren die neue Scheibe der H-Blockx vorgestellt werden. Leider kam die Scheibe erst zwei Tage nach Redaktionsschluß auf den Markt.

Corrosion of Conformity: Wiseblood *(Sony Music)*
Die neueste Auskopplung von Corrosion of Conformity (CoC) kann ich allen ans Herz legen, die sich ohne weiteres mit der Snowboarder-Mucke (Helmet, Biohazard, Soundgarden, Monstermagnet etc.) zudröhnen können. Schnelle Riffs, wuchtiges Schlagzeug und eine genial wütende Voice machen die Wiseblood zu einem echten Meisterwerk. Ohne Hänger ziehen die Ex-Hard-Coreler ihr Set durch, bleiben abwechslungsreich und immer auf dem Boden. Kurz gesagt: CoC bringen schnellen Alternative Rock, der danach schreit, möglichst laut gehört zu werden. Mein Anspieltip: The Snake has no head.

ZZ-Top: Rhythmeen *(BMG Rec.)*
Jau, das ist wieder Rock der alten Schule. ZZ-Top zeigt mit der neuesten CD, wo der Blues-Rock-Hammer hängt – nämlich mitten in Texas. Nimmt man einmal die ersten drei Songs raus, die in der mittelmäßigen Qualität der letzten Scheibe („Antenna") sind, steht mit der Rhythmeen ein Klassiker in spe in den Regalen. Mit Abstand die Spitze des Eisberges ist der Blues „Humbucking Part 2", in dem die Roots von ZZ-Top beschworen werden. Kein elektronischer Schnick-Schnack, keine Sequenzer-Gitarre, Bass, Gesang und Drums pur. Eine klasse Scheibe, die ihre Qualitäten erst beim zweiten oder dritten Hören zeigt.

Fettes Brot: Außen Top Hits, innen Geschmack *(Intercord Rec.)*
Selten genug, daß deutscher Hip Hop mit deutschen Texten nicht albern klingt. Nimmt man alle Bands, die das draufhaben, zusammen, dürfte gerade mal eine Handvoll rauskommen. Auf jeden Fall gehört Fettes Brot zu den Besten. Das zeigen sie auch mit ihrer neuesten Scheibe Außen Top Hits, innen Geschmack. Coole Texte, scharfe Scratches, nette Ohrwurmmelodien und jazzige Sounds machen die CD zum Dauerbrenner. Textlich orientieren sie sich an den Problemen der Spätpubertären. Ein starkes Stück Musik aus Deutschland.

Wipeout 2097: The Soundtrack *(Virgin Rec.)*
Selten genug (oder sogar erstmalig?), daß ein Computerspiel für einen Musik-Sampler herhält. Wie dem auch sei, hier ist der offizielle Soundtrack zu Wipeout 2097. Wie schon im ersten Teil des Games geben Samples und knackige Beats den Ton an. Mit dabei sind The Future Sound of London, Photek, Underworld, Prodigy und die Chemcial Brothers. Also ein Elite-Techno-Sampler. Noch ein dickes Plus bekommt das Teil durch die Tatsache, daß immerhin neun der 14 Tracks bisher unveröffentlicht sind. Alles in allem werden sich die Fans der härteren Techno-Gangart dieses Soundtracks annehmen müssen. Sehr elitär, aber gut. Neugierige und Newcomer in der Technoszene bekommen hiermit nicht gerade einfache, aber dafür kultige Kost vorgesetzt.



jedoch nicht freiwillig heraus, sondern für jedes Teil muß man durch kombinatorisches Denken wie bei Mastermind einen Farbcode herausfinden.

PAC-Attack

Pac-Attack ist eine Art Mix aus den Spielen PAC-MAN und TETRIS, die uns von aPOCALYPSE iNC zugesandt wurde. Dreierblocks fallen von oben in das Spielfeld und müssen dann plaziert werden. Außer den altbekannten Steinen gibt es aber zusätzlich auch Geister, die nur von dem sporadisch auftauchenden Pac-Man eliminiert werden können.

Quiz Master für Windows 95

Ein Ratespiel unter Windows 95 veranstaltet das Programm Quiz Master von Armin Krämer. Bis zu drei menschliche Spieler können dabei gegeneinander antreten, auf Wunsch kann auch der Computer die Rolle der Gegenspieler übernehmen. Zahlreiche Einstellungen wie Reaktionszeit, Sound und Antwortzeit können verändert werden, um den Schwierigkeitsgrad an die eigenen Bedürfnisse anzupassen.

SinkSub Pro

Bei SinkSub Pro von Wihlborg Entertainment seid Ihr mit einem schwedischen Kreuzer auf U-Boot-Jagd. Das Schiff ist an Bug und Heck mit einem Wasserbombenwerfer ausgestattet. Es steht Euch nur eine begrenzte Anzahl an Bomben zur Verfügung, um die 50 actiongeladenen Levels zu durchkreuzen.

The Final Decision

Strategie lang gibt es bei The Final Decision von Christian Schmidt zu bewundern. Mit diesem DOS-Spiel, das sehr an das bekannte Commmand & Conquer erinnert, müßt Ihr eine Streitkraft aufbauen, mit der Ihr Euer Territorium gegen die feindlichen Einheiten verteidigen könnt. Dazu können verschiedene Gebäude mit den unterschiedlichsten Funktionen errichtet und neue Kampfeinheiten gebaut werden.

The Final Space

The Final Space von Stone Arts Entertainment entführt Euch in die Tiefen des Weltalls. Mit Eurem Gleiter müßt Ihr wie beim guten alten Asteroids große Gesteinsbrücken mit Hilfe Eurer Laserstrahlen zerbröckeln.

Assembly-Demos

Machines of Madness
Toasted
Vivid Experiment

Werkstatt

Dirty Little Helper V2.1
Dr. Hardware Sysinfo 2.64
Game Wizard
DX4
Gamers Help
PV2.51
S.E.C.K2
Terminate 4.0
Winzip 6.0

Patches

AH64-D Longbow V1.08
Battle Race 1.01
Capitalism 1.1
Command & Conquer 1.22
Descent II V1.1
Fighter Duell 1.1.00
Fighter Duell Network
Grand Prix Manager 1.01
Grand Prix Manager 1.02
Kali95
ran II 2.0

Harpoon 97

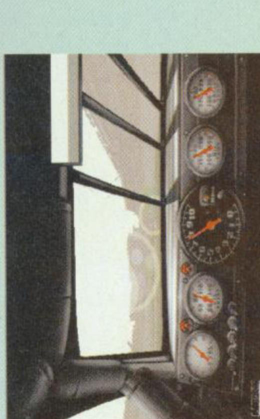
Harpoon Classic 97 von Interactive Magic hat sich ganz des Themas Seekrieg angenommen. Ihr übernehmt die Rolle eines Admirals, der alle See- und Luftstreitkräfte unter seinem Befehl hat. Da die Gefechte zwischen einer einzelnen Seeschlacht und einem ganzen Krieg wechseln können, kann Eure Rolle mehr oder weniger kriegsentscheidend sein.

HyperBlade (Win 95)

HyperBlade von Activision ist ein Sport, der aus der Zukunft auf unsere Rechner geschwappt ist. In einer Mischung aus Eishockey und RollerSkating müßt Ihr Eure spielerischen Fähigkeiten unter Beweis stellen. In den High-Tech-Arenen der Zukunft müßt Ihr bei diesem Mannschaftssport versuchen, Punkte für Eure Mannschaft zu erzielen.

Nascar 2

Bereits der erste Teil dieses fabelhaften Rennspiels war ein echter Kassenschlager. Nun führt Papyrus das Spiel um die neben der Indycar-Serie wohl bekannteste amerikanische Rennwagenserie in die zweite Runde. Mit Euren Flitzern könnt Ihr an Rennen auf den aktuellen Kursen in ganz Amerika teilnehmen.



Orion Burger

Die Story von Orion Burger ist so abgedreht wie das Spiel selbst: Die größte Fast-food-Kette des Universums möchte auch auf Mutter Erde ein Schnellrestaurant eröffnen. Leider sind die Zutaten für Speis und Trank nicht gerade appetitfördernd. Laut Speisekarte werden nur „intelligenzfreie" Ingredienzen verwendet.

Z Netzwerk Patch

Obwohl der Z Netzwerk Patch keine Demo im eigentlichen Sinne ist, möchten wir Euch doch an dieser Stelle auf den Patch hinweisen. Bisher waren immer mehrere CDs von Z erforderlich, um im Netzwerk gegeneinander anzutreten. Dieses Manko behebt dieser Patch.

Shareware

Amazing 5.11

Amazing ist ein 3D-Labyrinth-Spiel für Windows 3.1 und Windows 95 von Stuart Swain. Es kann voll nach den Wünschen des Spielers konfiguriert werden und bietet jede Menge Cheats, mit denen die Schwierigkeit wahlweise erhöht oder vereinfacht werden kann.

Avenger

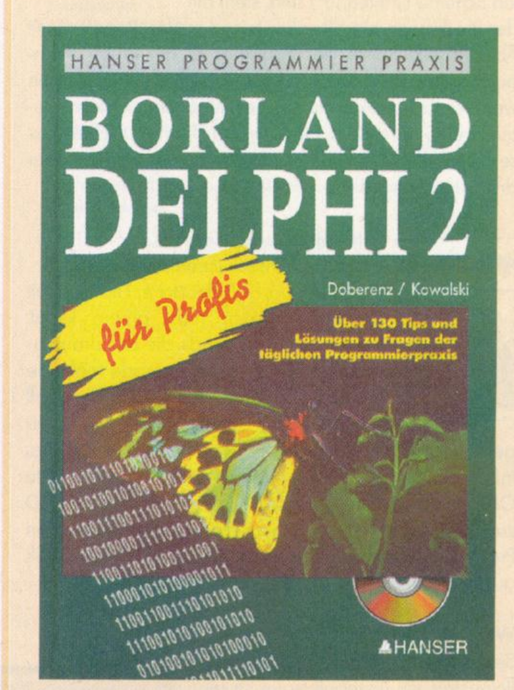
Action im Weltall gibt es bei Avenger von Deadline zu bewundern. 16 Levels, prall gefüllt mit Aliens der verschiedensten Art, warten darauf, von Euch durchquert zu werden. Jede Menge Upgrades und andere Extras, mit denen Ihr die Schlagkraft Eurer Waffen verbessern könnt, müssen unterwegs eingesammelt werden.

Toms Bücherkiste

In puncto deutsche Computer-Bücher hat der Hanser Verlag im Moment mit seinem neuen Buchkonzept die Nase vorn. Auch die beiden neuesten Exemplare folgen dem Muster: erste Hälfte umfangreicher Referenzteil, zweite Hälfte ausführliche How-to-Tutorials zu ausgesuchten Themen.

Für ambitionierte Programmierer, die unter Windows arbeiten wollen, ohne dazu ein längeres Studium hinter sich zu bringen, gilt zum Beispiel Delphi 2 als heißer Tip. Leider ist es genauso bekannt, daß die mitgelieferten Handbücher unter aller Kanone sind. Wer noch nie mit Windows- oder Turbo-Pascal-Programmierung zu tun hatte, findet in **Hanser Programmier Praxis Borland Delphi 2** ein umfangreiches Nachschlagewerk, das neben dem von Borland sträflich vernachlässigten Grundlagenkurs auch noch viele praktische Ready-to-use-Tips bietet. Dabei wird speziell auf Umsteiger von TP und Delphi 1 eingegangen, aber auch absolute Neulinge werden mit dieser Hilfe die Handhabung des Programms wesentlich besser und schneller in den Griff bekommen.

Das Buch hat insgesamt 900 Seiten. Die ersten 400 beleuchten detailliert alle Delphi-Sprachelemente, während der 500 Seiten starke „Wie-kann-ich..."-Teil Themen wie Grafik in zwei und drei Dimensionen, Video und Soundausgabe, Zugriff auf APIs und Windows-Funktionen sowie eine ganze Menge anderer Punkte anspricht. Auch die mitgelieferten Zusatzprogramme wie Report-



generator und Database-Engine werden ausreichend behandelt. Damit klar wird, wie die Tips sinnvoll in eigenen Projekten eingesetzt werden, bilden drei Komplettprogramme (Paint, Freiberuflerdatenbank und ein umfangreicher Funktionsplotter) den Abschluß des Buches, an denen das neu erlernte Wissen praktisch ausprobiert werden kann.

Insgesamt ist das Werk ein nützliches Handwerkszeug für alle, die noch immer über die miserable OnLine-Help des ansonsten ausgezeichneten Delphi 2 fluchen.

Hanser Programmier Praxis – Borland Delphi 2, Hanser Verlag, München, 98 DM, ISBN: 3-446-18670-0

Crazy Gravity 1.0 (Win 95)

Erlebt mit Crazy Gravity die wunderbare Welt der Schwerkraft so atemberaubend realistisch wie nie zuvor. Mit Eurem silbernen Raumtransporter müßt Ihr ein Höhlensystem durchfliegen, Fracht aufnehmen und diese zur Heimatbasis transportieren. Unterwegs müssen viele Hindernisse überwunden werden.

Dodge City

Willkommen in Dodge City, der wildesten Cowboy-Stadt diesseits des Rio Peco. Die Stadt wird von den Banditen der Butch-Cameron-Gang beherrscht. Eure Aufgabe ist es, wieder für Ruhe und Ordnung in dieser kleinen Stadt zu sorgen.

Filler

Filler von Alexander Vikulin ist ein Denk- und Strategiespiel für bis zu zwei Spieler. Das Spielfeld ist mit bunten Sechsecken gefüllt, die der Spieler in Besitz nehmen muß. Klickt man auf ein Spielfeld, so wechseln auch die angrenzenden Felder die Farbe. Gewinner des Spiels ist, wer zuerst 689 Sechsecke in einheitliche Farben umgewandelt hat.

Gazillionaire Deluxe

Bei Gazillionaire Deluxe von Lavamind dreht sich mal wieder alles um den galaktischen Handel. In dieser Simulation können bis zu vier Spieler gegen die computergesteuerten Gegner antreten. Könnt Ihr mit Eurem Schiff gegen die anderen Händler konkurrieren und möglichst viel Geld durch geschicktes An- und Verkaufen von Waren erwirtschaften?

Golph 3 (Win 95)

Golph von Hubert Achthaler ist ein Geschicklichkeits- und Strategiespiel für bis zu vier Personen. Es beinhaltet Elemente von Mini-Golf, Flipper und Pool-Billard. Der Spielablauf ähnelt in etwa einem bekannten Brettspiel, bei dem es in erster Linie darum geht, sich nicht zu ärgern.

Inner Worlds

Inner Worlds ist ein neues Fantasy-Action-Abenteuer von Sleepless Software, das sowohl unter DOS als auch unter Windows gespielt werden kann. In der scrollenden Seitenansicht müßt Ihr die Hauptfigur des Adventures, die Amazone Nikita, die sich in einen Werwolf verwandeln kann, durch die verschiedenen Level geleiten.

Larax & Zaco

Larax und Zaco von Stefano Zanobi ist eine Mischung aus Jump'n'Run und Strategiespiel für bis zu zwei Mitspieler. Ziel des Spiels ist es, alle Gebäude durch geschickt plazierte Bomben zu zerstören. Aber Achtung! Wenn Ihr die Bomben falsch plaziert, werdet Ihr unter den Trümmern der einstürzenden Gebäude begraben, und der Level ist beendet.

Nova (Win 95)

Nova von Studio Seven ist ein actionreiches 3D-Ballerspiel im Stil des guten alten Asteroids. Neben den Asteroiden stellen sich Euch auch Amöben, Atome und jede Menge feindlicher Raumschiffe in den Weg, die Ihr mit Euren Laserstrahlen in die ewigen Jagdgründe befördern müßt.

Rats (Win 95)

Bei Rats von Sean O'Connor seid Ihr der Wächter über ein Labyrinth, das von Ratten überrannt wird. Um die Ratten auszuschalten, stehen Euch etliche Gegenstände zur Verfügung, die Ihr geschickt in dem Gangsystem plazieren müßt. Überschreiten die Nager eine bestimmte Anzahl, ist Euer Labyrinth überrannt worden, und Ihr müßt das Spiel nochmals von vorne beginnen.

Ringjongg V2.0

Das Legespiel Mahjongg erfreut sich auf dem PC höchster Beliebtheit. Steve Moraff, ein bekannter Sharewareautor aus den USA, hat sich schon in einigen Versionen dieses Spielprinzips angenommen, seine neueste Kreation heißt Ringjongg V2.0.

Velena

Velena ist eine gut programmierte Variante des bekannten Spiels „Vier gewinnt". Obwohl das Spiel nur über eine mittelmäßige Grafik verfügt, kommt trotzdem jede Menge Spielspaß auf, da die Programmierer bei der Intelligenz des Computergegenspielers ganze Arbeit geleistet haben.

Y. A. A. C. (Win 95)

Die neueste Version des Asteroid-Klons Y.A.A.C. (Yet Another Asteroids Clone) bietet wieder viel Ballerspaß für Fans des Genres. Die Programmierer haben dabei vor allem auf die Umsetzung der Flugphysik Wert gelegt, so daß das Raumschiff präzise durch die verschiedenen Levels gesteuert werden kann.

GAME-Line
Banana Jones and his schwelltop Adventures

Ein nettes Grafikadventure, das mit Klik&Play erstellt wurde, hat uns Rainer Nigrelli zugesandt. Mit der Hauptfigur Banana Jones könnt Ihr ein Abenteuer erleben, das Euch nach Mexiko führt, wo Ihr Euren entführten Vater vermutet.

Collection of Art V2

In einer Wirtschaftssimulation müßt Ihr um ein riesiges Erbe kämpfen. Dazu ist nicht etwa Gewalt gefragt, sondern mehr künstlerisches Geschick. Wer mit dem Startkapital die beste Kunstsammlung aufbauen kann, gewinnt das Wettrennen und darf Jean Verdes beerben.

eXtra Man

eXtra Man ist ein typischer „Pac-Man"-Klon von Erik Kohl. Ziel des Spiels ist es, wie inzwischen allgemein bekannt sein dürfte, alle gelben Punkte einzusammeln, ohne von den Gegnern berührt zu werden, da man sonst ein Leben verliert. Mit den sogenannten „Energizern", die gefressen werden müssen, kann man die Gestalt der Gegner verändern und sie sich zum Frühstück einverleiben.

Girl Puzzle 2

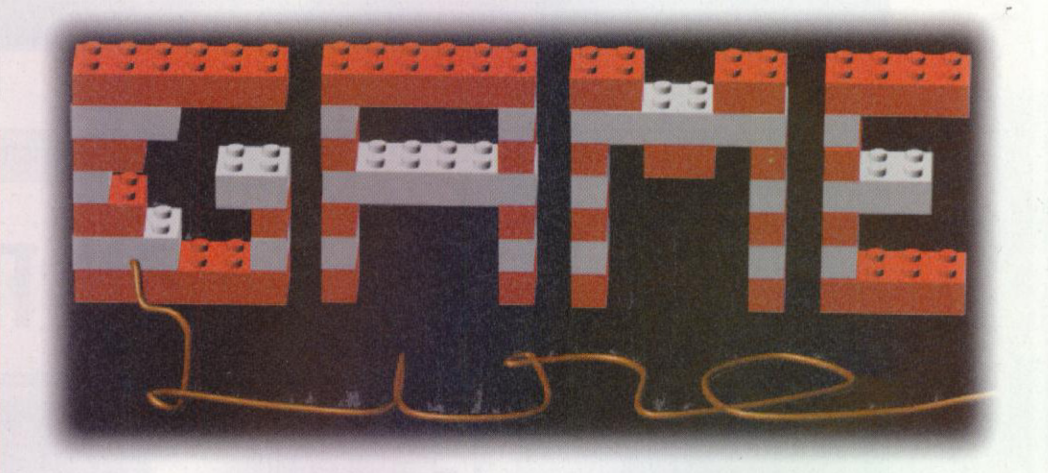
Girl Puzzle 2 von Diamond Vision ist ein Puzzlespiel mit insgesamt 80 Motiven in einer Auflösung von 320 x 200 Punkten bei 256 Farben aus den verschiedensten Bereichen. Jedes Bild besteht aus 42 Teilen. Diese gibt das Spiel

Die Spiele unserer Leser

Prall gefüllt und richtig interessant ist unsere GAME-Line auch diesen Monat wieder. Auf der Heft-CD findet Ihr diesmal neun Spiele, die von Lesern für Leser geschrieben wurden. Sogar aus Schweden hat eine Einsendung den Weg auf die Heft-CD gefunden! Wenn Ihr auch ein Spiel geschrieben habt und bei der nächsten GAME-Line mit dabei sein wollt, sendet Euer Programm an:

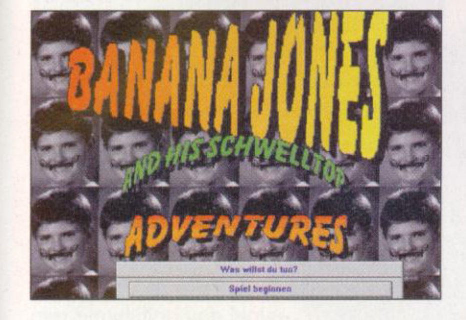
PC Spiel
GAME-Line
Hessenring 32
37269 Eschwege

oder per Internet an
cd-rom.pc-spiel@tronic.de



Banana Jones and his schwelltop adventures

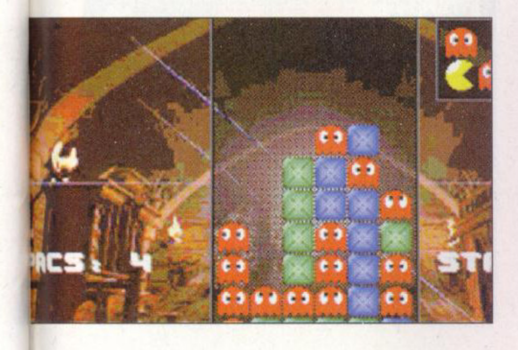
Ein nettes Grafikadventure, das mit Klik&Play erstellt wurde, hat uns Rainer Nigrelli zugesandt. Mit der Hauptfigur Banana Jones kann der Spieler ein



Abenteuer erleben, das ihn nach Mexiko führt, wo er seinen entführten Vater vermutet.

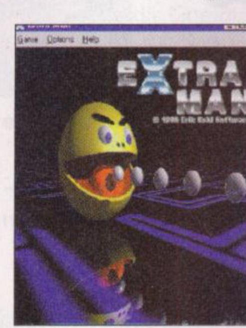
Collection of Art V2

In einer Wirtschaftssimulation von Diamond Vision entbrennt der Kampf um ein riesiges Erbe. Dazu ist nicht etwa Gewalt gefragt, sondern mehr künstlerisches Geschick. Wer mit dem Startkapital die beste Kunstsammlung aufbauen kann, gewinnt das Wettrennen und darf Jean Verdes beerben.



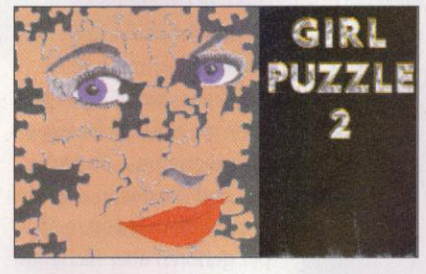
eXtra Man

eXtra Man ist ein typischer „Pac-Man"-Klon von Erik Kohl. Ziel des Spiels ist es, wie inzwischen allgemein bekannt sein dürfte, alle gelben Punkte einzusammeln, ohne von den Gegnern berührt zu werden, da man sonst ein Leben verliert.



Girl Puzzle 2

Girl Puzzle 2 von Diamond Vision ist ein Puzzlespiel mit insgesamt 80 Motiven in einer Auflösung von 320 x 200 Punkten bei 256 Farben aus den verschiedensten Bereichen. Viele Themengebiete stehen dabei zur Auswahl. Die Teile für das Puzzle-Spiel muß man durch kombinatorisches Denken wie bei Mastermind erspielen.



PAC-Attack

Pac-Attack ist eine Art Mix aus den Spielen Pac-Man und Tetris, die uns von aPOCALYPSE iNC zugeschickt wurde. Dreierblocks fallen von oben in das Spielfeld, die dann plaziert werden müssen. Die herabfallenden Geister können nur mit Hilfe des sporadisch auftauchenden Pac-Man eliminiert werden.

Quiz Master für Windows 95

Ein Ratespiel unter Windows 95 veranstaltet das Programm Quiz Master von Armin Krämer. Bis zu drei menschliche Spieler können dabei gegeneinander antreten. Auf Wunsch kann auch der Computer die Rolle der Gegenspieler übernehmen.



SinkSub Pro

Bei SinkSub Pro von Wihlborg Entertainment seid Ihr mit einem schwedischen Kreuzer auf U-Boot-Jagd. Das Schiff ist an Bug und Heck mit einem Wasserbombenwerfer ausgestattet, für den nur eine begrenzte Menge an Munition zur Verfügung steht, um die 50 actiongeladenen Levels zu durchkreuzen.

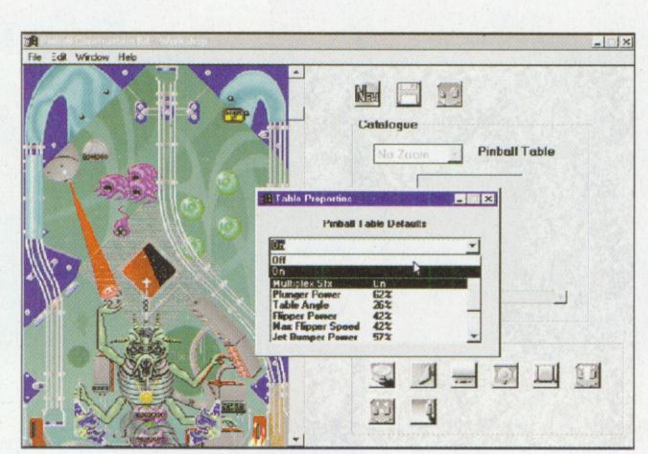


The Final Decision

Strategie lang gibt es bei The Final Decision von Christian Schmidt zu bewundern. Bei diesem DOS-Spiel, das sehr an das bekannte Commmand & Conquer erinnert, muß eine Streitkraft aufgebaut werden, mit der das Territorium gegen die feindlichen Einheiten verteidigt werden kann.

The Final Space

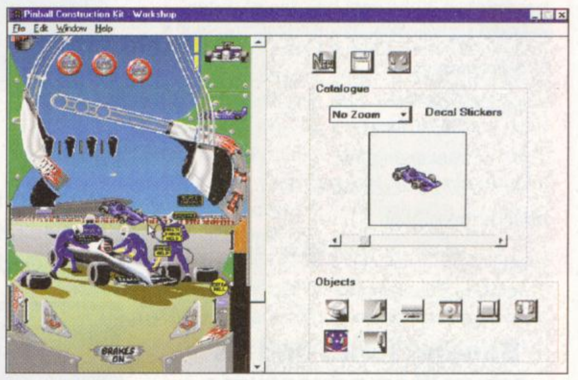
The Final Space von Stone Arts Entertainment entführt den Spieler in die Tiefen des Weltalls. Mit einem Gleiter müssen wie beim guten alten Asteroids große Gesteinsbrücken mit Hilfe von Laserstrahlen zerbröckelt werden.



Den verschiedenen Objekten können Eigenschaften zugewiesen werden

Pinball Construction Kit

Bau'n wir mal



Jede Menge Grafiken können plaziert werden

Flippern am PC macht jede Menge Spaß. Erst recht, wenn man sich die optimalen Flipper aus einem Baukasten selbst zusammenschrauben kann.

Der Flipperspezialist 21st Century hat ja schon einige Flipper mit Erfolg auf dem PC-Markt plaziert. Das jüngste Produkt der Firma erlaubt es nun, eigene Flippertische zu entwerfen und nachher selbst zu spielen oder an Freunde weiterzugeben, die das Konstruktionsprogramm ebenfalls besitzen.

Insgesamt stehen acht verschiedene Grundlayouts mit je vier verschiedenen Tischformen zur Auswahl. Zusätzlich gibt es zwei bereits fertig bestückte Flipper, die nach Belieben modifiziert werden können. Aber auch für den Eigenbau bietet der Baukasten jede Menge Möglichkeiten.

Über 600 verschiedene Grafiksticker, 86 Bumper und 76 verschiedene Kicker können auf den gewählten Spielfeldern plaziert werden. Dabei können die Elemente nur in bestimmten Bereichen des Flippertischs angeordnet werden, damit es nicht zu ungewollten Effekten kommt und die Tische sauber gespielt werden können. Diese Einschränkung wirkt jedoch nur wenig störend, da so mit wenig Aufwand wirklich perfekt zu spielende Flipperoberflächen zu basteln sind.



Es kann unter DOS und Windows gespielt werden

Je nach Typ dürfen den gesetzten Objekten anschließend verschiedene Eigenschaften zugeordnet werden. So ist es zum Beispiel problemlos möglich, Ziele zu gestalten, durch deren „Abschuß" man später einen Multiball bekommt – nachdem man das Extra über einen Rollschalter aktiviert hat.

Jede Menge Lichter, die Auskunft über den momentanen Status der Flipper bzw. Ziele geben, und andere Grafikobjekte können frei auf dem Spielfeld plaziert werden. Wem die mitgelieferten Grafiken nicht gefallen, kann sie einfach mit einem Malprogramm überarbeiten und wieder in das Kit importieren. Zu einem Flipper gehören aber nicht nur bunte Bilder, auch die Sounds machen einen wesentlichen Teil der Spiele aus. Über 250 verschiedene Effekte können den unterschiedlichen Objekten des jeweils bearbeiteten Flippertischs zugewiesen werden.

Natürlich lassen sich auch die grundlegenden Eigenschaften wie Tischneigung, Abprall- und Ballgeschwindigkeit bequem per Menü modifizieren. Mit dem eingebauten Videorecorder können die Testspiele aufgezeichnet und nachträglich die Schwachpunkte der Tische analysiert werden.

Die fertig gebastelten Tische können dann mit anderen Besitzern des Kits ausgetauscht werden, leider lassen sich keine Stand-alone-Versionen erzeugen, die an Freunde ohne das Pinball Construction Kit weitergegeben werden können. ❑

ag

Kugelzauber

Wer nicht nur eine ruhige Kugel schieben möchte, sondern auch selbst mal Hand an den ultimativen Flipper legen möchte, ist mit dem Pinball Construction Kit bestens bedient. Die vorgefertigten Tischhintergründe und Grafiken bieten etwas für jeden Geschmack, und die Zusammenstellung eigener Tische funktioniert problemlos. Leider kann man am Grundlayout der verschiedenen Tische nur wenig ändern.

Arndt

Pinball Construction Kit

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows, Doublespeed-Laufwerk, ca. 8 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ Multi-Ball bis zu zehn Spielkugeln
+ jede Menge Extras und Boni
+ fertige Flipper sind unter DOS und Windows zu spielen
– Weitergabe nur bedingt möglich

Hersteller: 21st Century — Preis: ca. 90 DM

F-22 Lightning II

Guck ma', wer da fliegt!

Rötlich schimmert die Sonne hinter den Bergen von Laos – genau die richtige Tageszeit, um den Rebellen ein paar Tausend-Pfund-Eier Marke JDAM ins Nest zu legen. Über die Flügelspitze hinweg sehe ich meine beiden Wingmen steil in den Himmel schießen. Schon kurze Zeit später sind die ersten Ziele ausgemacht – zwei Migs patrouillieren in unserem Sektor. Eine Sidewinder verwandelt einen russischen Jet in ein beeindruckendes Feuerwerk, den anderen holt eine Garbe aus der 20-mm-Kanone auf den Boden der Tatsachen zurück.

Das neueste Flugwunder F-22 der amerikanischen Waffenschmiede Lockheed fand in der gleichnamigen Simulation von NovaLogic eine angemessene Würdigung. Zumindest grafisch stellt der Comanche-Nachfolger so ziemlich alles in den Schatten, was sich da am virtuellen Firmament bewegt. Die neue schnelle Polygon-Engine in Verbindung mit einem ausgefeilten Texturemapping sowie Licht- und Dunsteffekten läßt die Konkurrenz ziemlich alt aussehen. Drei verschiedene Grafikauflösungen und der Dolby-Surround-Sound tragen ihren Teil zu einer höchst realistischen Präsentation bei.

In insgesamt 36 Missionen (vier Campaigns mit durchlaufender Story à sieben bzw. acht Missionen und fünf Übungsflüge) kann der Hobbypilot über die Wüste im Nahen Osten, den Dschungel von Thailand, das russische Eismeer oder eine Küstenlandschaft donnern. Ein Editor sorgt für die Schaffung zusätzlicher Aufträge.

Ohne große Probleme findet man sich auf der Tastatur zurecht, größere Verrenkungen oder tagelanges Büffeln des Handbuchs ist überflüssig. Schon nach wenigen Flugminuten hat man den Bogen raus – das ist auch bitter nötig, denn die Computergegner in MIG, SU-27 oder EF 2000 lassen keine Langeweile aufkommen.

Leider täuscht die imponierende Grafik nicht über einige herbe Schwachstellen hinweg. So ist die Bewaffnung der F-22 ebenso mager (ich will meine Maverick wiederhaben!!!) wie die Auswahl der Bodenziele, und auch der Gerätepark der Gegnerschaft scheint mit vier Modellen unter den Sparzwängen des Verteidigungshaushalts gelitten zu haben. Und last but not least lassen sich weder die Waffen zu Beginn einer Mission noch der Schwierigkeitsgrad auswählen. So muß man nehmen, was kommt – und das ist nicht immer das Gelbe vom Ei. F-22 ist sehr gut für eine schnelle Flugrunde am PC geeignet, wer jedoch nach einer anspruchsvollen Simulation sucht, ist hier fehl am Platz. ❑

Matthias Steinwachs



F-22 Lightning II

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■■□	■■■□□	■■□□□

Was uns auffiel:
+ fulminante Grafiken
+ gute Sprachausgabe

– zu wenig Bodenziele
– mageres Waffenangebot

Hersteller: NovaLogic | Preis: 100 DM



Hier brennt die Luft – nix wie weg!

Wenn das bei einem Hubschrauber klappt, dann kann es ja bei einem Flugzeug nicht schiefgehen, dachten sich die Jungs von NovaLogic – und legten gleich noch ein Brikett nach.



Attacke! Die Brücke muß weg

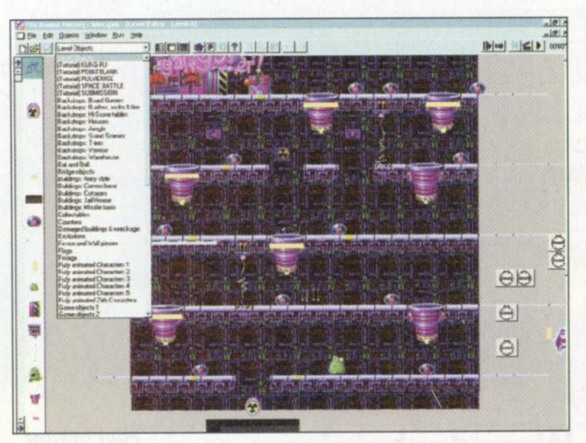
Schade drum

Seit langem hat mich ein Flugsimulator grafisch nicht mehr so beeindruckt. Die Jagd über die nebelverhangene Landschaft bei Sonnenaufgang läßt selbst beim abgebrühtesten Zivi kurze Momente der Glückseligkeit aufkommen – ausreichende Rechenpower vorausgesetzt, denn nur mit einem schnellen Pentium ist der visuelle Genuß völlig ungetrübt. Dazu gesellt sich eine ausgewogene Mischung von Strategie und Action, die einfache Steuerung und eine kernige Netzwerkoption. Leider trüben die angesprochenen Macken den an sich guten Gesamteindruck. Optik ist eben doch nicht alles.

Matthias



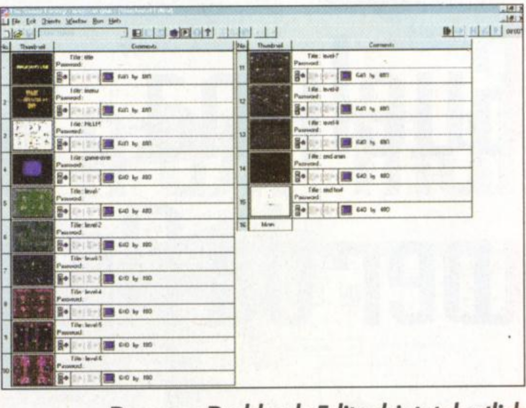
Wo ist denn hier der Zigarettenanzünder?



Die Möglichkeit, echtes Scrolling vorzusehen, und jede Menge neuer Objektbibliotheken werten den neuen Level-Editor auf

Games Factory

Bau mal wieder



Der neue Drehbuch-Editor bietet deutlich mehr von dem, was sein Name verspricht

Klik&Play, der Baukasten für Hobby-Spielentwickler, hat auch hierzulande etliche Freunde gefunden. Nun folgt die GAMES FACTORY, die das Do-it-yourself noch schöner macht.

Durch Gruppierungen wird der Ereignis-Editor endlich wirklich übersichtlich

Begeisterung ...

... herrschte nicht nur bei Tom, der die Games Factory auf Anhieb zu seinem persönlichen „Spiel des Monats" erklärte. Es fällt tatsächlich schwer, auch nur ein einziges Haar in der Suppe zu finden: Mit der Games Factory und ein paar Ideen kann jeder auf Anhieb Games gestalten, die der professionellen Konkurrenz in nichts nachstehen müssen. Nur wem die in zahllosen Bibliotheken mitgelieferten Objekte, Animationen, Hintergründe und so weiter nicht reichen, braucht auch noch ein bißchen grafisches Talent.

Stefan

Bereits vor Monaten berichtete PC Spiel ausführlich über die Arbeiten an *Klik&Create*, einem Nachfolgeprodukt des Computerspiele-Baukastens *Klik&Play*, das mittlerweile bei Corel erschienen ist. Um beachtliche Funktionen erweitert, geht dieses Produkt weit über das hinaus, was für die Konstruktion von eigenen Games gebraucht wird, zielt eher auf diejenigen Anwender, die vielseitige Multimedia-Präsentationen gestalten möchten, und ist entsprechend teuer.

Aber Hersteller Europress läßt auch die Klik&Play-Fans nicht im Regen stehen und bietet mit der **Games Factory** eine weitere Neuentwicklung mit (fast) allem, was Spieleentwickler an Klik&Create interessieren könnte. Allein, wer die mit Hilfe des Systems selbstgebastelten Games in bare Münze umsetzen möchte – sprich kommerziell anbieten –, braucht tatsächlich die Klik&Create-Lizenz.

Die Games Factory soll in Deutschland natürlich in einer komplett deutschen Version vertrieben werden: An der Lokalisierung wird noch gearbeitet, und bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe war noch nicht sicher, wann genau sie hierzulande verfügbar wird. Ansonsten ist das Produkt fix und fertig und macht den allerbesten Eindruck.

Vorteil 1: Etliche Beschränkungen von Klik&Play fallen nunmehr weg. So ist zum Beispiel jetzt auch ein echtes Scrolling drin – die Grundvoraussetzung, um sogar Jump'n'Runs, wirklich aufwendige Adventures oder Strategiespiele zu gestalten.

Vorteil 2: Das gesamte Interface wurde komplett überarbeitet, der Drehbuch-Editor zum Beispiel verdient sich seinen Namen jetzt wirklich, und im Ereignis-Editor, in dem der Spielablauf geregelt wird, kann deutlich komfortabler gearbeitet werden.

Vorteil 3: Wahlweise als 16-Bit- oder 32-Bit-Version erlaubt die Games Factory die Entwicklung von Spielen für Windows oder Windows 95, die schier alles bieten, was unter diesen Betriebssystemen möglich ist.

Vorteil 4: Riesige Bibliotheken und phantastische Beispielgames bringen massenhaft neue Objekte und Ideen für eigene Projekte.

Jede Menge weiterer Verbesserungen können unmöglich einzeln aufgezählt werden. Aber alles in allem besteht kein Zweifel an der Empfehlung, die da lautet: Sollte man unbedingt haben! ❑

sma



Majestic

Titanic im Weltraum

Vom Jungfernflug auf die Schrotthalde: Ein stolzer Weltraumkreuzer verschwindet und taucht Jahre später mit einem schrecklichen Geheimnis wieder auf.

Die **Majestic** ist ein wahrlich mächtiges Raumschiff: Gebaut wurde sie, um Touristen zu befördern, die ihr Vergnügen an Bord haben sollten und nur jeden erdenklichen Komfort genießen konnten.

Doch irgendwas geht schief. Auf dem Weg in die Plejaden verschwindet die Majestic von den Schirmen der Überwachung und ward seitdem nicht mehr gesehen.

Bis vor kurzem jedenfalls. Die Majestic ist wieder aufgetaucht, allerdings ohne irgendwelche Signale von sich zu geben. Was ist in den Jahrzehnten seit ihrem Verschwinden geschehen? Um dies herauszufinden, wird ein Historiker losgeschickt, der mit seinem eigenen Schiff vor der Majestic andockt.

Keine Angst, Geschichtskenntnisse sind nicht gefragt, um erfolgreich in die Rolle dieses Wissenschaftlers schlüpfen zu können. Die grauen Zellen müssen schon eher angestrengt werden, soll das Geheimnis der Majestic gelüftet werden. Glücklicherweise braucht die Spielfigur nicht selbst an Bord des Geisterschiffs zu gehen, das erledigen vier computergesteuerte Sonden, die man nur über ein Terminal zu steuern braucht.

Die Sonden fangen nicht nur Bilder ein, sondern können an Computerterminals angedockt werden und per Schneidbrenner sogar Türen öffnen. Allerdings können sie die vielen Kraftfelder und paßwortgeschützten Safes nicht öffnen. Um dies zu erreichen, muß die Majestic erkundet, die Einrichtung Stück für Stück untersucht und nach Indizien abgegrast werden.

Nach einiger Zeit kommt so heraus, daß das Schiff zwar ohne Menschen, aber nicht leer ist – Aliens tummeln sich an Bord. Und anscheinend suchen sie einen Gegenstand, der sowohl für die Aliens als auch für die Menschheit von besonderer Bedeutung sein kann. Einen Vorteil gibt es aber im Wettlauf für die menschliche Seite: Irgend jemand hat die Rätsel und Kraftfelder ganz bewußt so angelegt, daß nur ein Mensch sie lösen kann. So lassen sich bestimmte Paßwörter erfahren, wenn Limmericks gelöst werden oder die Anordnung von Billardkugeln richtig als Zahlenreihe interpretiert wird.

Die Aliens laufen aber ebenfalls nicht tatenlos auf der Majestic herum. Sie versuchen, den Gegenstand vor den Sonden zu finden und greifen deshalb auch an. Allerdings kann man sie nicht sehen, da sie in einer anderen Dimension leben, die nur durch eine Phasenverschiebung sichtbar gemacht werden kann. Wie das funktioniert? Entweder löst man ein paar Rätsel, oder man fragt Geordie la Forge von der Enterprise: Der mußte das auch schon mal durchmachen. ❑

msu



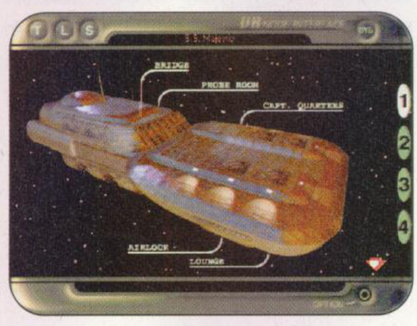
Diese bedrohlichen Wesen stammen aus einer anderen Dimension



Hier konnten sich früher die Gäste vergnügen



Die Brücke ist komplett durch das Sicherheitssystem lahmgelegt worden



Einstiegsmöglichkeiten werden hier übersichtlich angezeigt

Schiff ahoi!

Aha, da ist wieder eines von diesen Mystery-Adventures! Edle Grafiken, die gezoomt, und nicht gewechselt werden, dazu ein Sound im besten „Faithless-Stil" und die gruselige Atmosphäre an Bord der Majestic sind wirklich dazu angetan, stundenlang durch die Gänge zu wandern und neue Örtlichkeiten zu entdecken.

Auch die Rätsel haben es in sich: Statt Knobelei ist echte Gehirnakrobatik gefragt. Teilweise kommt man nur weiter, wenn die Englischkenntnisse weit über das durchschnittliche Maß hinaus reichen. Ankreiden muß ich dem Spiel allerdings, daß es nicht allzu viele Rätsel gibt.

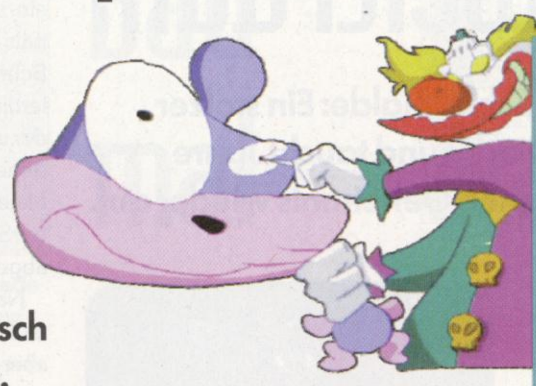
Michael

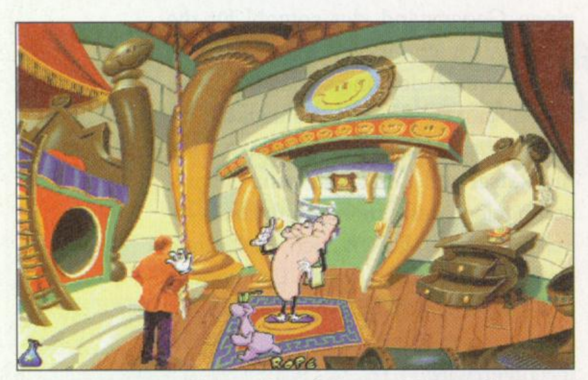


TOONSTRUCK

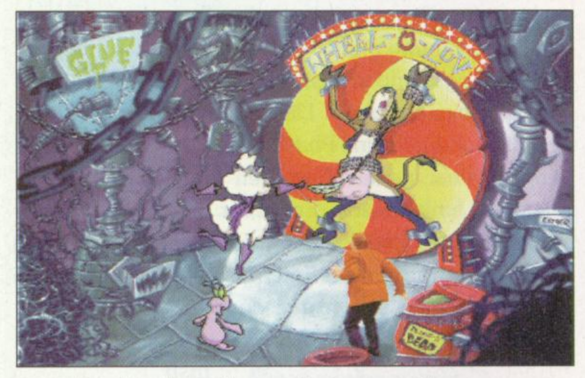
Treffpunkt Wonderland

Christopher Lloyd, der schon den verrückten Forscher in „Zurück in die Zukunft" spielte, scheint von Parallelwelten im wahrsten Sinne des Wortes magisch angezogen zu werden.

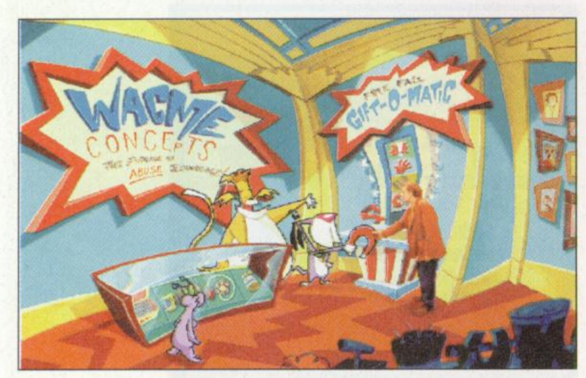




In Niedlingen treffen Mal und Flux auf den Butler Mr. Foot, den sie kurz darauf zu Kleinholz verarbeiten



In Malevoland ist Folter an der Tagesordnung



Im verschrobenen Zanydu fighten die beiden Freunde um Geschenke

Sieben (!!!) Millionen Dollar Produktionskosten hat Virgins neuester Adventurestreich **Toonstruck** verschlungen. Ausgegeben wurde diese Unsumme an Kohle für 90 Minuten Trickfilm-Animationen, 78 Schauplätze, Zwischensequenzen, 4000 Animationsphasen für Hintergründe, 11.000 Animationsphasen für Charaktere, 210 Musikstücke und natürlich nicht zu vergessen: für Christopher Lloyd alias Mal Block.

Mal Block ist, wie sein Name schon erahnen läßt, von Beruf Zeichner. Ein erfolgreicher sogar, denn seine Fluffy-Schnukkelhäschen-Show brachte ihm 'ne Menge Knete ein. Doch plötzlich hat das Leben seine Launen, und Mal bekommt für seine neueste Kreation – Flux W. Wildly, Charakter für eine sarkastische Zeichentrickserie – vom Boß eine Abfuhr.

In der folgenden Nacht lernt Mal die Macht der Magie kennen und findet sich prompt im Land der Toons wieder. Gefangen in der Parallelwelt muß der begabte Zeichner drei Welten erforschen, wobei ihm seine Zeichentrickfigur Flux W. Wildly treu zur Seite steht. Die erste Welt, Niedlingen, ist reines Zuckerschlecken, die zweite nennt sich Malevoland und kommt der Hölle gleich, und Zanydu, naja, die ist verschroben, wie es schlimmer nimmer geht. Wird er jemals in seine eigene Welt zurückkehren können?

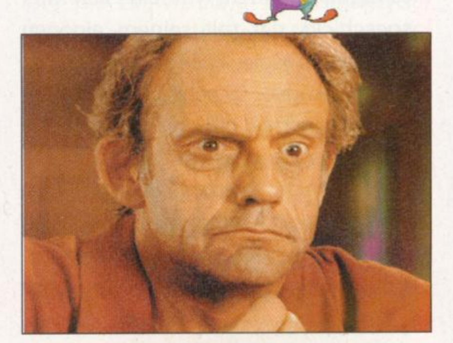
Toonstruck beeindruckt mit genialen Zeichentrickanimationen und Sound, von denen sich so manch' einer mehr als nur eine Scheibe abschneiden könnte. Eine einfache Benutzerführung und frischer Witz garantieren Spielspaß ohne Ende. Das Land der Toons ist allemal eine Reise wert! ❑

sat

Genial!

In der ersten halben Stunde Toonstruck hatten meine Nerven ein wenig mit den langen Dialogen zu kämpfen, und ich dachte mir: Oh no, schon wieder so'n interaktives Teil, wo man hin und wieder mal klicken darf. Das war heute mittag. Gerade eben hat mich Arndt daran erinnert, daß es nun schon 21.30 Uhr ist und wir unsere Ausgabe morgen abschließen müssen. Aber spätestens übermorgen werde ich mich mit Mal und Flux in diesem Büro einschließen, um mit ihnen weiter durch das Land der Toons zu reisen!

Sandra



Noch spricht Lloyd englisch – für die deutsche Synchronisation macht Virgin nochmal 150.000 DM locker





... oder an die Internet-Adresse:
redaktion.pc-spiel@tronic.de

Leserbriefe

Creatures

Sie haben in Ihrer Zeitschrift 10/96 einige sehr interessante Programme vorgestellt: Von einem Programm auf Ihrer CD bin ich besonders fasziniert. Leider habe ich weder im Heft noch auf der CD eine Anschrift von dieser Firma gefunden. Es handelt sich um eine CD namens Creatures, Hersteller Millennium Interactive. Vertrieb Warner Interactive. Hiermit bitte ich Sie, mir die Anschrift zu beschaffen.

C. Gerdts

Wir haben es mehrere Male unter Deiner angegebenen Telefonnummer probiert, leider ohne Erfolg. Hier also die schriftliche Variante:

Warner Interactive
Lachnerstr. 2
22083 Hamburg
Tel.: 040/2785509

Game Wizard

In der PC-Spiel-Ausgabe vom August 1996 ist mir ein Sharewareprogramm (Game Wizard) auf Ihrer CD-ROM aufgefallen, das ich gerne als vollständiges Programm bestellen möchte. Besteht die Möglichkeit, daß ich dieses Programm über Ihre Zeitschrift bestellen und per Nachnahme bezahlen kann?

Stefan Andermann

Über uns kann man die Vollversion leider nicht bestellen. Aber bei dem Programm ist eine Order-Vorlage, die einfach ausgedruckt und ausgefüllt an die entsprechende Adresse geschickt werden muß.

Lösungssammlung

Sehr geehrte Damen und Herren, besteht eine Möglichkeit, an die Secret-Service-Beilagen von der ASM (zumindest war sie es 1992–93) zu kommen? Eine nicht zu unterschätzende Lösungssammlung. Gibt es da eine Möglichkeit, und wie teuer ist sie? Können Sie mir eine andere Möglichkeit nennen, die es umgeht, teure Lösungshefte zu kaufen?

Melee

Sorry, aber die alten ASM-Jahrgänge sind aus unserem Lager aussortiert worden. Vielleicht versuchst Du es über eine Kleinanzeige. Ansonsten ist das Internet oder die Mailbox-Szene eine reiche Fundgrube für Lösungen aller Art (Neuerscheinungen und echte Oldies). Außerdem haben viele Softwarefirmen Hotlines, aber die sind meist sehr teuer.

Alien Joystick

In einer älteren Computerzeitschrift (ASM 12/92 bin ich ganz zufällig auf Seite 37 auf ein Gewinnspiel gestoßen. Dabei interessiere ich mich sehr für den „Alien"-Joystick der Marke Cheetah. Leider habe ich in der Zeitschrift keine Angaben über die Herstelleradresse gefunden, und deshalb möchte ich Sie fragen, ob Sie mir vielleicht in diesem Punkt weiterhelfen können.

Alexander Hein

Hi, da wirst Du wenig Chancen haben. Die Firma Cheetah hatte gerade mit diesem „Kult"-Joystick einen riesigen Bockmist gebaut. Sie haben das Teil ohne Lizenzvereinbarungen mit den Copyrightbesitzern von „Alien" gemacht. Außer, daß sie alle Alien-Sticks vom Markt nehmen mußten, hatten sie auch noch eine saftige Geldstrafe am Hals. Das Teil existiert nicht mehr.

Mechwarrior

Hi! Seit kurzem sind mein Freund und ich begeisterte Mechwarrior-2-Spieler! Nun kommt dann auch schon unser Problem. Gibt es eigentlich eine vollständige Netzwerkversion oder ein Netzwerk-Update irgendwo zu kaufen. Oder kennt Ihr eine Internetadresse, wo man sich selbiges downloaden kann? Die eine Mission im Demo wird doch recht schnell langweilig!

Über eine baldige Antwort würden wir uns sehr freuen!

Jan Christel

Hi, die Antwort ist ein bißchen tricky, da Du Deine Version nicht angegeben hast. Von Mechwarrior 2 gibt es mittlerweile drei Versionen. Eine reine DOS-Version, die Pentium-Version (nur Win 95) und die Pentium-Version (Win 95 und DOS). Solltest Du im Besitz einer der beiden letzten Versionen sein, ist ein Netzspiel automatisch möglich. Bei der ersten Version gibt es keine direkte Möglichkeit zum Update. Ein Gespräch mit dem deutschen Distributor ergab aber, daß er Dir Deine alte Version gegen eine Pentium-Edition kostenlos umtauschen will (die Portofrage konnte ich leider nicht mehr klären). Wichtig ist natürlich, daß Du auch einen Pentium hast, sonst wird das neue Game nicht laufen. Wenn Du aber einen Pentium besitzt, wende Dich an:

Bomico
Customer Support
z. H. Frank Fay
Am Südpark 7c
65451 Kelsterbach

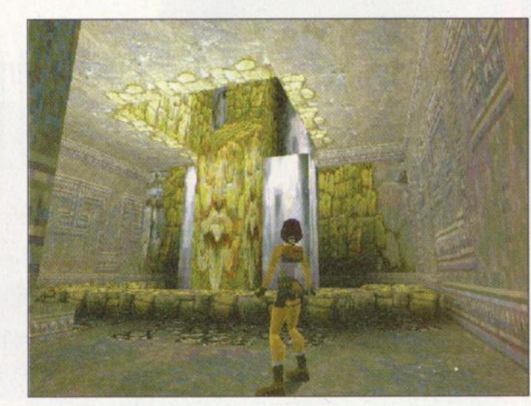
und berufe Dich dabei auf diesen Schriftwechsel mit der PC Spiel.

Feedback auf CD

Tonnenweise ganz verrückte und superlange Leserbriefe sind ungekürzt (eine Ausnahme!) auf der CD unter dem Menüpunkt Feedback zu finden. Auf dieser Seite haben wir es uns vorbehalten, Leserbriefe zu kürzen.

VOR SCHAU

Auch die nächste Ausgabe wird wieder rappelvoll mit heißen Games: **Eidos** kündigt nämlich einen Klassiker in spe an.

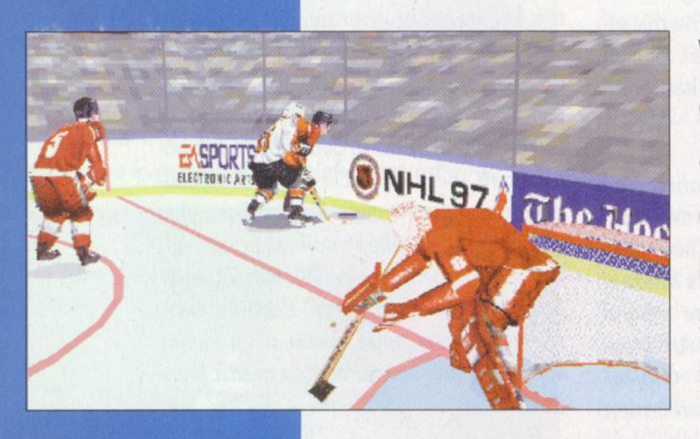


Schon das Demo vom 3D-Action-Game **Tomb Raider** war so gut, daß wir voller Spannung auf die fertige Version warten. Und die soll in den nächsten Tagen bei uns einlaufen.



Origin bringt nun endlich das langerwartete Privateer Sequel **The Darkening** heraus. Eine coole Story und mächtig viel Weltraum-Balleraction soll es geben. Wir werden es durch die Teststrecke jagen.





Von **EA Sports** läuft dieser Tage **NHL '97** ein. Wie die Fortsetzung des Mastermind-Eishockey-Spiels aussieht, steht ebenfalls in der nächsten Ausgabe.

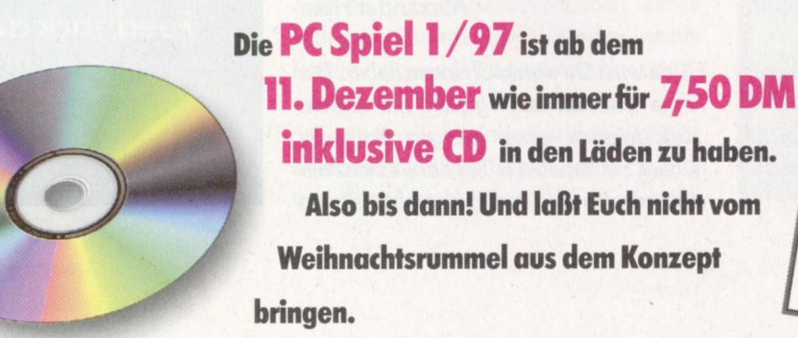
Von **Electronic Arts** kommt Nachschub für ATF. **Nato Fighters** heißt die Mission-CD für den Action-Flugi.

Logisch, daß auch sonst im Heft und auf der CD wieder alles in Richtung Spiele läuft: Reportagen, Schwerpunktthemen, Feedback, Previews, Tips & Tricks, Shareware, Demos, GAME-Line – ach, was reden wir ... seht doch selbst!

Außerdem setzen wir unsere Serie **Jobs im Business** fort und bringen natürlich kurz vor Weihnachten noch einen ultimativen **Weihnachtsgeschenke-Wunschlisten-Berater** heraus, in dem wir eine Menge coolen Stuff für Spielefreaks vorstellen.

PC Spiel mit CD-ROM **1/97** am Kiosk ab

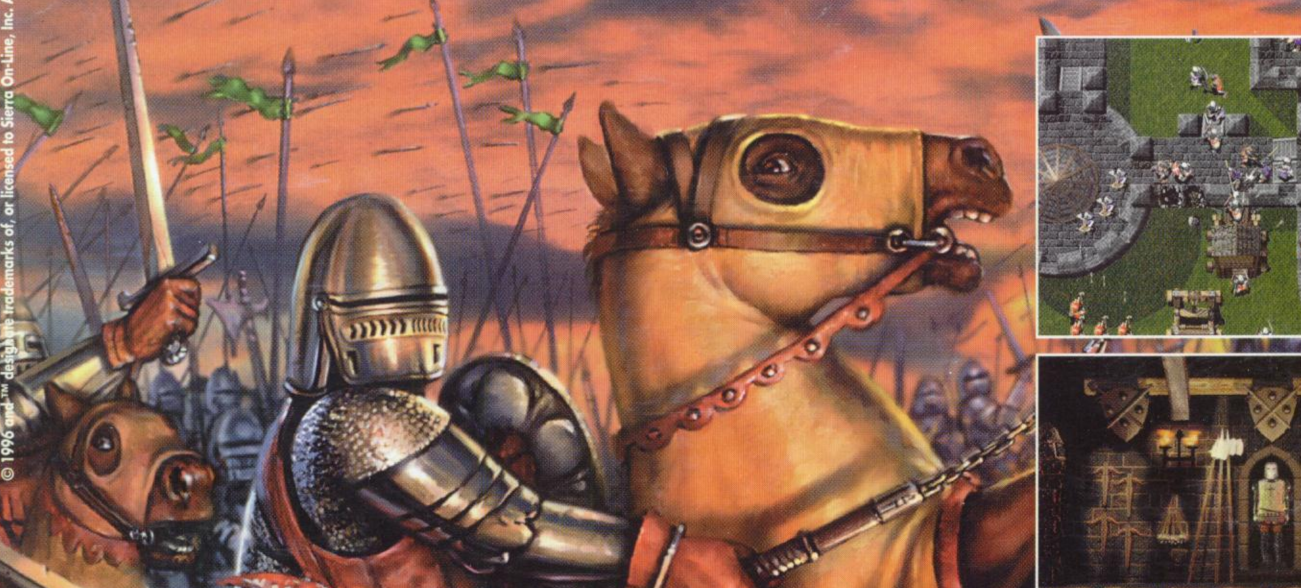
Mittwoch **11** Dezember

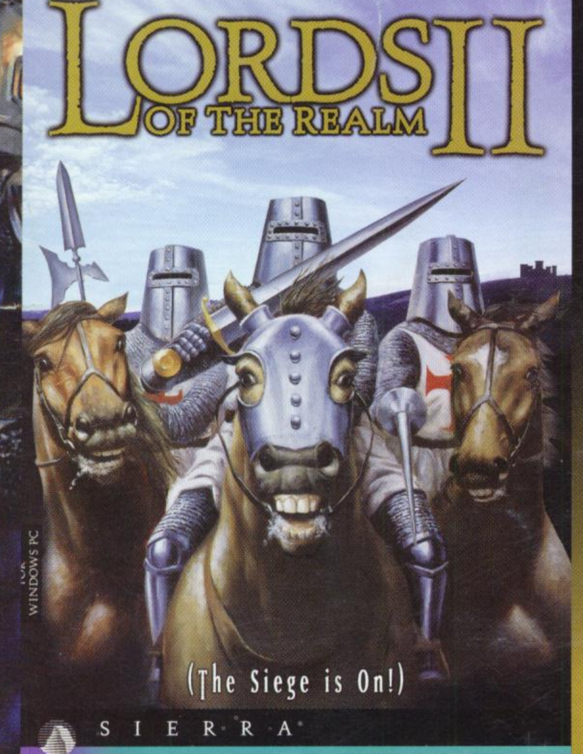


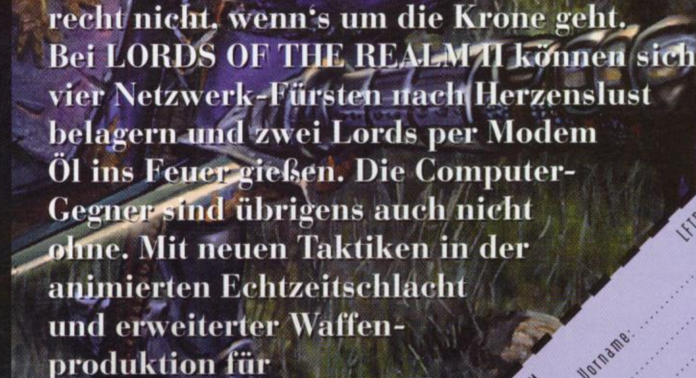
Die **PC Spiel 1/97** ist ab dem **11. Dezember** wie immer für **7,50 DM inklusive CD** in den Läden zu haben.

Also bis dann! Und laßt Euch nicht vom Weihnachtsrummel aus dem Konzept bringen.


Schwerter im Nacken.
Heißes Öl im Gesicht.
Feuer unterm Hintern.
(Also: Spaß ohne Ende!)




PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95
LORDS II OF THE REALM
Realtime Battles
Head to Head
Sequal to Lords of the Realm
Authentic medieval weapons
(The Siege is On!)
SIERRA
RATING PENDING
RP


Im Mittelalter wird sich nichts geschenkt. Erst recht nicht, wenn's um die Krone geht. Bei LORDS OF THE REALM II können sich vier Netzwerk-Fürsten nach Herzenslust belagern und zwei Lords per Modem Öl ins Feuer gießen. Die Computer-Gegner sind übrigens auch nicht ohne. Mit neuen Taktiken in der animierten Echtzeitschlacht und erweiterter Waffen-produktion für Spaß ohne Ende!
CD-ROM GRATIS!
Kostenlose SIERRA-Katalog CD-ROM
LFTR 1
Nachname:
Vorname:
Adresse:
Wohnort:
PLZ:
Land:
Schicken Sie diesen Coupon an:
Sierra Coktel Deutschland
Robert-Bosch Str. 32
63303 DREIECH
DEUTSCHLAND






SIERRA®